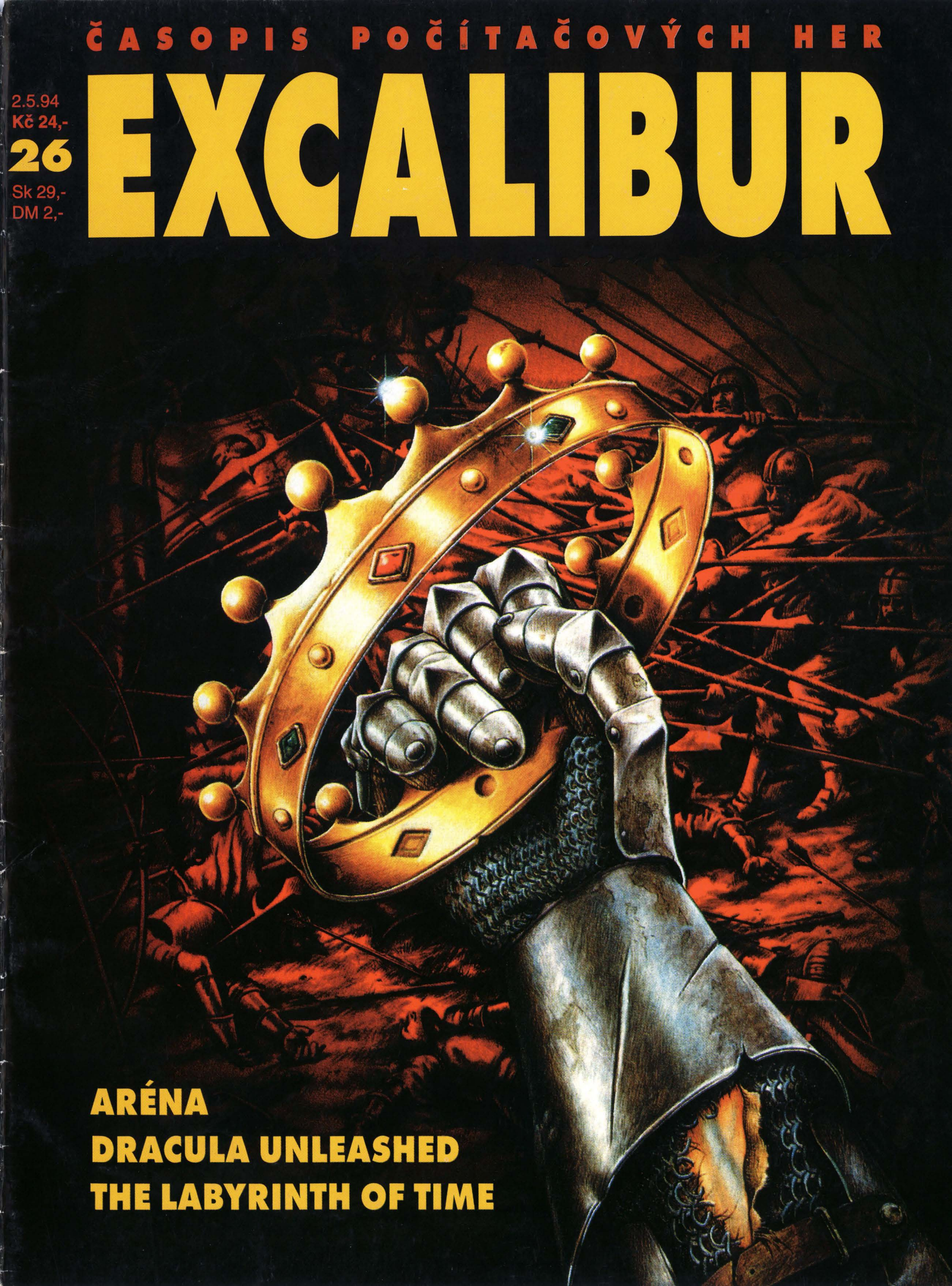
ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

# EXCALIBUR

2.5.94
Kč 24,-
26
Sk 29,-
DM 2,-



ARÉNA
DRACULA UNLEASHED
THE LABYRINTH OF TIME

# 1.6. OD 10 DO 18 HOD.

## PRODEJ ZA SENZAČNÍ CENY

Presto·CS COMPUTER

**Zboží zasíláme i na dobírku. Na veškeré zboží je poskytována záruka.**
**Prodejna:** Praha 2, Polská 15. **Tel.** 02/6275250, 02/8257484, **tel/fax** 02/7916018.

# Hry pro PC na disketách i na CD ROM

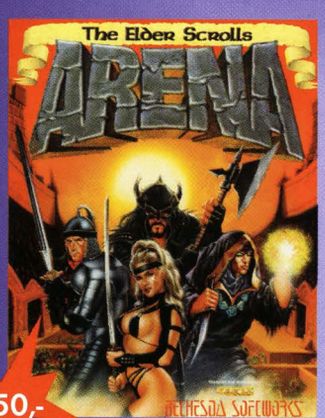
Aces Over Europe
Cyberrace
Elite II – Frontier
Falcon 3.0

Flight Sim 5.0
Gabriel Knight
Indiana Jones & Fate of Atlantis
Indy Car Racing

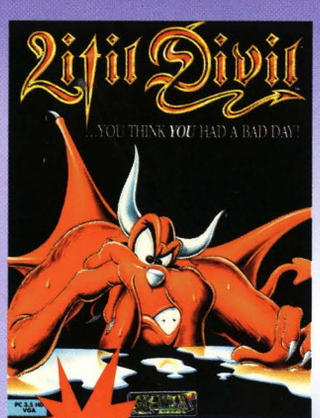
Lost Vikings
Mortal Kombat
NHL Hockey
Pinball Dreams

Privateer
Sam & Max
Shadow Caster
Sim City 2000

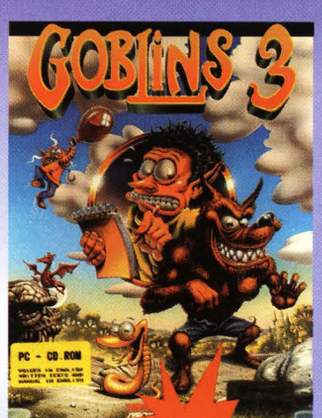
Space Hulk
Strike Commander
T.F.X.
X Wing



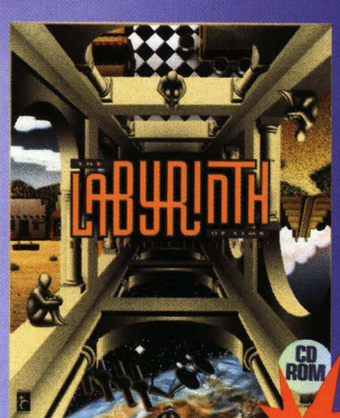

1650,-




1500,-




1800,-




1450,-

**A další ...**
**Přijďte si vybrat do naší prodejny v centru Prahy.**

**PC Shop**
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
metro Národní
tel./fax 24228640
otevřeno Po-Pá 9-18, So 9-13

JRC

**JRC**
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
posíláme na dobírku
tel. 354979
otevřeno Po-Pá 10-18

# 26 EXCALIBUR

EXCALIBUR 26 © Popular Computer Publishing, 1994.

VYDAVATEL: Martin Ludvík. Diapozitiv 1. strana: Michael Photobank, tel.: 24 16 24 95, 24 16 20 69. ŠÉFREDAKTOR: Daniel Farnbauer (DUNDY). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Jindřich Rohlík (NAPOLEON). Jan Chlebek (Ted JOHNSON). REDAKCE: Tomáš Mrkvička (HAQUEL P. TICKWA). Václav Provazník (DOLPHINE). Tomáš Smolík (LEWIS). Jan Kleisner (JKL). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **topdesign**, grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993. MK ČR 5 204. MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.**

## HITPARÁDA

### PC

1. **Dune II,** Virgin Games
2. **Civilization,** Microprose
3. **Doom,** ID software
4. **Fantasy Empires,** SSI
5. **Mortal Kombat,** Virgin
6. **Shadowcaster,** Origin
7. **Jurrasic Park,** Ocean
8. **Goblins 3,** Coktel Vision
9. **Lands Of Lore,** SSI
10. **Legend of Kyrandia 2,** Westwood

### AMIGA

1. **The Settlers,** Blue Byte
2. **Syndicate,** Bullfrog
3. **Ishar II,** Silmarils
4. **Dune II,** Virgin Games
5. **Desert Strike,** Electronic Arts
6. **Hired Guns,** Psygnosis
7. **Chuck Rock II,** Core
8. **Street Fighter II,** US Gold
9. **Lemings II,** Psygnosis
10. **Projekt X,** Team 17

### ST

1. **Ishar II,** Silmarils
2. **Legends Of Valour,** US Gold
3. **Robocop 3,** Ocean
4. **Desert Strike,** Electronic Arts
5. **Ween,** Cocteil Vision
6. **Shadowlands,** Domark
7. **Vroom multiplayer,** Ubi Soft
8. **Pushover 2,** Ocean
9. **Lure Of The Temptress,** Virgin Games
10. **Powermonger 2,** US Gold

### 8-BITY

1. **Inside,** S.K.Spektra
2. **Adax,** Avalon
3. **Draconus,** Cognito
4. **Imagine,** Fuco-Soft
5. **Mision Shark,** Avalon
6. **Krucjata,** ASF
7. **Hans Kloss,** Avalon
8. **Joe Blade,** Players
9. **The Neverending Story,** Datasoft
10. **Atomix plus,** Blackfire

### EXCALIBUR

1. **Arena,** Bethesda Soft.
2. **Microcosm,** Psygnosis
3. **Rebel Assault,** LucasArts
4. **Doom,** ID Soft
5. **Dracula Unleashed,** Viacom
6. **The Seventh Quest**
7. **Lands Of Lore,** SSI
8. **Simcity 2000,** Maxis
9. **Gabriel Knight,** Sierra-On-Line
10. **Quest For Glory IV,** Sierra-On-Line
11. **TFX,** Digital Image Designb Sierra-On-Line
12. **Dune II,** Virgin
13. **Hand of Fate,** Westwood
14. **Goblins 3,** Coktel Vision
15. **Iron Helix,** Spectrum Holobyte
16. **Mortal Combat,** Acclaim Entertainment
17. **Alone In The Dark II,** Infogrames
18. **Simon The Sorcerer,** Adventure Soft
19. **Alien Breed,** Team 17
20. **Innocent until Cought,** Psygnosis

OMLUVTE, PROSÍM, CHYBY V DATECH V MINULÉM EXCALIBURU

## RECENZE


**21 3-GAME FUN PACK**
Hry na digitálních diářích

**6 ARENA - THE ELBER SCROLLS**
Jsou ULTIMA UNDERWORLD II a SHADOW CASTER překonány hrou od téměř neznámé firmy?

**28 ARC DOORS**

**27 BLUE FORCE**
Byl jednou jeden policajt. Byl to dobrej policajt, ale prostě neměl štěstí.

**27 CRAZY CARS 3**

**21 DENNIS THE MENACE**

**4 DRACULA UNLEASHED**
Vzhůru do boje s krvelačnou nestvůrou v lidském těle.

**28 FANTASY FLYER - BLUE WINGS AND SOUL DUST**
Pomožte dráčkovi Kaheaovi a jeho druhům vrátit se domů aneb nevypadá to jak ztracení Vikingové.

**24 FLY HARDER**
Zkuste zachránit planetu Zarkow od hrozných Thurgů, na chvíli vás to alespoň vytrhne z toho škodlivého pobytu na čerstvém vzduchu.

**29 IN EXTREMIS**
Nezdržujte se pod kapajícím slizem!

**8 LIBERATION (CAPTIVE II)**
Je to pokračování vesmírného dungeonu, který vás ohromí nejen svou rozlehlostí.

**10 MICROCOSM**
Víc než jen zabít...

**24 OVERKILL**
Chcete si zahrát další obyčejnou střílečku s raketou? Já tedy ne.

**29 PARSEC**
Vaše mateřská planeta Uridian bude brzy obklíčena nepřátelskými vesmírnými jednotkami Penthalonu, Vašich nemilých sousedů.

**12 PERIHELION – THE PROPHECY**
Zkuste se zapojit do tajemného příběhu v daleké budoucnosti a zkuste přemoci zlo, které nabylo na síle a chce vše zničit.

**25 PROTOSTAR**
War on the frontier (Válka na hranicích)

**14 QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE**
Vydejte se na cestu do světa objevů.

**30 SHADOW OF THE EVIL**
Určitě nejlepší dungeon na C64.

**16 SILVERBALL**
Koho omrzel EPIC PINBALL, má další šanci na SILVERBALLU.

**15 THE BLUE & THE GRAY**
Strategická hra z období války Severu proti Jihu. Námět dobrý, ale to zpracování...

**8 THE LABYRINTH OF TIME**


## NÁVODY


**32 AMAZON QUARDIANS OF EDEN**

**33 BLUE FORCE**

**33 CLYSTRON**

**34 POLICE QUEST 3: THE KINDRED**


## NEWS, CHEATS, INFO


**26 BARDS TALE CONSTRUCTION SET**

**30 DOOM IN ACTION, ČÍTY**

**17 DOPISY ČTENÁŘŮ**

**26 JAK VLASTNĚ VZNIKAJÍ 3D OBJEKTY V HRÁCH**

**18 PLAKÁT EXCALIBURU**

**26 VIDEO BACKUP SYSTEM**


## PŘÍŠTĚ, 1. ČERVNA '94

**A OPĚT NĚJAKÉ PŘEKVAPENÍ...**

## JAK PŘEDPLATIT EXCALIBUR?

**1.** Na složenku **typu C**
*(k sehnání na poště)*
napište adresáta:
**PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.**
**2.** Čitelně vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
**3.** Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou 18 Kč a sečtěte (např. ex 27 až 41 = 15 čísel x 18 = 270 Kč).
V případě nejasností volejte tel. 02/66710268 linka 29.
**4.** Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.

Předplatné vyřizuje též firma **A.L.L. PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).**

## STARŠÍ ČÍSLA

Starší čísla se předplácí předem složenkou na adresu firmy PCP. **Excalibury 18-21** dodáváme po 29 Kč, **ex 22-23** za 39 Kč, **ex 25-26** za 24 Kč, **ex 8 a 11-17** po 14 Kč a **AMIGA MAGAZIN** 3-6 po 14 Kč.
**Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji.**
Časopisy nezasíláme na dobírku.

## SLOVENSKO

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá infomace: předplatné na Slovensku je 21 Sk + 10 Sk** (bankovní převod). Místo 270 Kč tedy zaplatíte 315 + 10 = 325 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **02/291925.**

## EXCALIBUR PRO PŘEDPLATITELE

## STÁLE ZA 14,50 Kč

## PLATÍ PRO PLATBY DO 31. 5.94!

# DRACULA UNLEASHED

## Vzhůru do boje s krvelačnou nestvůrou v lidském těle.

Nad hradem hluboko v Karpatech zuří nekonečná bouře, ven by ani psa nevyhnal. Z rozběsněné oblohy se co chvíli spustí smrtonosný blesk, kterému neunikne žádná živá bytost. K tomu ponurému místu se blíží kočár tažený dvěma páry černých koní. Kočáru jako by se všechny blesky vyhýbaly, jako by se ho snad bály...

To černé čtyřspřeží se přibližuje k hradu závratnou rychlostí a vše nasvědčuje tomu, že se neobává srážky z pevnými dubovými vraty. Na poslední chvíli se však brána otevřela a černý kočár vjel na dlážděné nádvoří. Vrata se stejně tajemně zavřela jako otevřela a kolem se rozhostilo ticho doprovázené jen vzdáleným dozníváním bouře. Do ticha se ozvalo jen sotva slyšitelné vrznutí dvířek kočáru a do tmy vstoupila temná postava z kloboukem, oděna v černé peleríně. Tichý krok neznámého směřoval k hlavním dveřím hradu, které se neslyšně otevřely a opět se za tajemnou postavou zavřely. Temně oděný muž kráčel ponurými chodbami hradu, až zamířil k točitému schodišti, které vedlo někam dolu do sklepení hradu. Několik netopýrů se vzbudilo otevřením masivních dveří a do temnoty pronikl paprsek načervenalého světla. To rudé světlo patrně vycházelo z krypty. Nejvíce zarážející bylo to ticho, to mrtvolné ticho, které nebylo rušeno vůbec ničím. Černě oděný muž kráčel naprosto tiše, jako by se vznášel kousek nad zemí. Dveře krypty se ještě více otevřely a temnotu oslnil proud toho podivného načervenalého světla, který nyní ozářil celé schodiště. Muž vstoupil.

Stěny této podivné místnosti byly popsány dnes již neznámým písmem, ze kterého ještě po staletích vyzařoval strach a nesmírná síla. Neméně hrozivé byly i obrazy na stěnách a vybavení místnosti, které se sestávalo ze tří rakví.

Dvě z nich byly uzavřeny a třetí velká polstrovaná a bohatě zdobená byla bez víka, jako by na někoho, nebo na něco čekala...

Muž bez váhání a ostychu vešel a byl osvícen tím podivuhodným světlem. Teď teprve mu bylo vidět do obličeje. Jeho jako stěna bledá tvář a červeně planoucí oči naznačovaly, že s ním není něco v pořádku. Pomalými kroky vešel do středu místnosti, kde na kamenném podstavci stála ta velká zdobená rakev, do které si lehl a zavřel své rudé oči...

Londýn léta páně 1899,
Ranní noviny - TIMES
Mord v ulici King's Cross

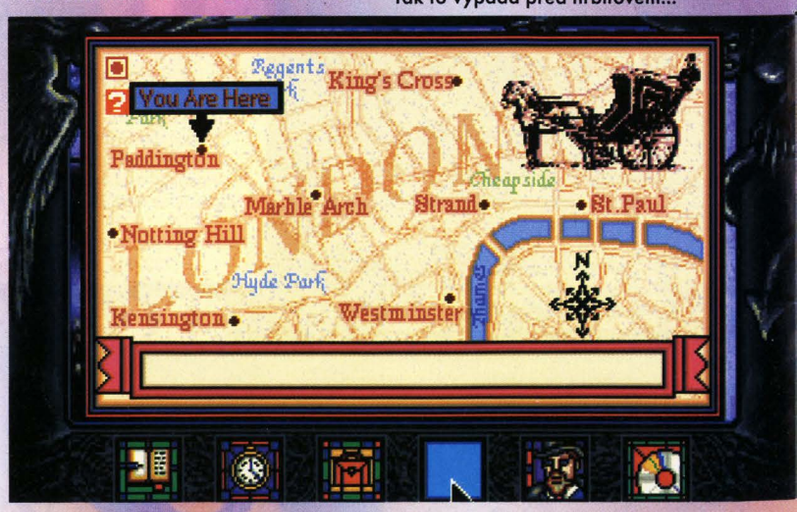
V ranních hodinách bylo v ulici King's Cross nalezeno tělo neznámého žebráka. Na těle se nenašla žádná zranění, jen na krku dvě krvavé tečky, jako od hada. Lékaři nemohou z jistotou stanovit příčinu smrti, avšak domnívají se, že neznámý zemřel naprostou ztrátou krve, ale další podrobnosti přinese až pitva.

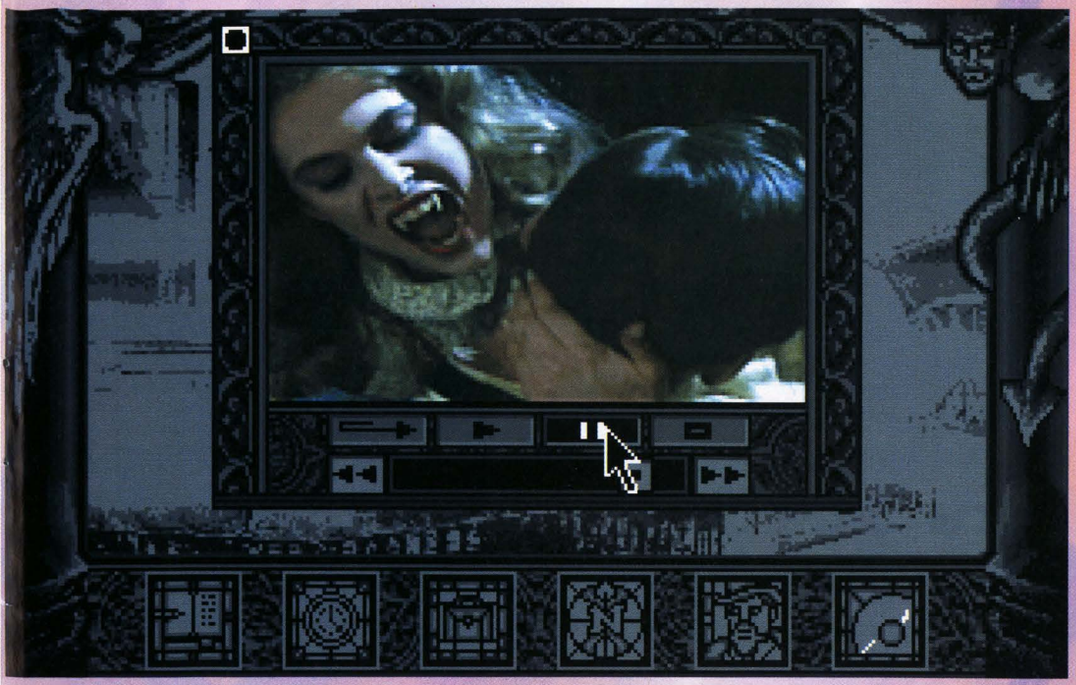
Zatím nikdo v Londýně ani ve snu netuší, jaké hrozivé nebezpečí číhá na toto starobylé město. Neznámá temná síla, které se bojí i zvěř, znovu udeřila.

"Drákulovské" téma je dnes velmi oblíbené a žádané, jen si vzpomeňte, kolik bylo filmových verzí, vzpomeňme například nejnovější zpracování F.F.COPPOLY, nebo i celkem povedenou starou českou verzi, ve které krvavého netvora ztvárnil I.RACEK. Co já vím, na osobních počítačích se tolika verzí nedočkal. Vzpomínám si snad jen na jednu a tou je DRACULA od PSYGNOSIS, který Vás spíše rozesmál svými nepovedenými fanfárami a celkovým zpracováním. Takže DRACULA UNLEASHED je něčím naprosto novým, něčím, co nasadilo laťku CD-ROMovým hrám velmi vysoko.

Tvůrce, který vytvořil několik CD-ROMových případů a snad nejslavnějšího detektiva všech dob SHERLOCKA HOLMESE, nezaspal na vavřínech a pustil se do dalšího hitu a tím je již zmíněný DRACULA UNLEASHED, který přebral naprosto stejné ovládání a zpracování svého staršího bratříčka SHERLOCKA. To

Tak to vypadá před hřbitovem...





95% Grafika
32% Animace
98% Hudba
97% Zvukové efekty
92% Přitažlivost

**DRACZKA UNLEASHED**
Viacom
1993
adventure
Na počítače: PC

Konfigurace
386SX, 4 MB RAM, VGA (512kB), CD Rom, Sound Blaster, myš
hodnocení: **98%**

ovšem není vůbec na škodu, protože HOLMES byl téměř dokonalý a hlavně neobvyklý, takže nebylo vůbec co vylepšovat.

DRACULA se odehrává v Londýně v zimních měsících let 1899, všude je sychravo a nevlídno, brzy se stmívá a upíři a jiní nemrtví vstávají ze svých hrobů a usilují o život nevinných lidí a hlavně Vás. Takže na Vás závisí, jestli Londýn zachráníte, nebo jestli dopustíte, aby se změnil v jeden velký hřbitov, kde budou vládnout různé bytosti, kterým se nelíbí ve svých rakvích.

A nyní dosti řečí a rovnou ke hře samotné.

Celý DRACULA je vlastně jedno velké digitalizované demo, takže lze těžko určit, kde končí intro a kde začíná hra samotná. Ne, to přeháním, intro končí, jakmile stisknete u úvodní digitalizace Esc, nebo si necelých pět minut počkáte. Intro skončilo a Vy se konečně můžete dát do hry samotné. V dolní části obrazovky je několik ikon, kterými vlastně celou hru ovládáte. První z nich je symbol dveří, který slouží k opouštění místností a digitalizovaných scén, kterých je ve hře mimochodem asi 150 a dohromady trvají necelých devadesát minut.

Druhým symbolem je otevřený deník, pomocí kterého si zapisujete, co se kde událo a poté si to můžete zpětně přečíst a jestli někdo z Vás číst neumí, tak to za Vás udělá počítač. Mimo údajů v deníku a článků v novinách se ve hře nenachází žádný další psaný text, jelikož veškeré rozhovory jsou namluvené. A jestli se to někomu nelíbí, může si nechat přečíst i ty články z novin. Třetím symbolem jsou hodinky, u nichž by bylo asi zbytečné psát k čemu slouží a tak se raději budu věnovat další ikonce a tou je kufr. Tato značka slouží k tomu, abyste věděli co vůbec máte u sebe a mohli to v pravý čas na pravém místě použít. Pod tímto inventářem je ještě ikona ruky, do které když dáte nějaký předmět a poté vstoupíte na určité místo, tak ho počítač již sám použije, nebo předá osobě které se měl dostat do rukou.

Předposlední ikonou je mapa, na které je zakreslen celý Londýn z místy které znáte. Najedete-li myší na některé místo zjistíte jak daleko se od Vás nachází a jak dlouho by trvala cesta.

Poslední dva symboly slouží k ukládání pozic, nastavení hry a jako pomoc, kterou si můžete kdykoliv během hry vyvolat a příjemný hlas Vám řekne na co která ikona slouží, ale to nebude potřeba, jelikož je již znáte.

Opustíte-li některou z digitalizovaných scén můžete (vlastně musíte, protože Vám nic jiného nezbývá) kliknout na drožku a podle údajů v deníku si říct, kam chcete jet. Vlastně po celém Londýně se pohybujete drožkou, protože autobusy ještě nebyly a chození pěšky by zabralo příliš mnoho času. Přijedete-li na některé místo a máte v ruce zrovna tu pravou věc, děj se pohne kupředu a Vy získáte třeba další adresu. Ostatní grafika mimo digitalizace je provedena celkem slušně a celý DRACULA dokonce podporuje vyšší grafické rozlišení, ale pak nevykreslí celou obrazovku.

Je-li ve hře ještě něco lepšího než filmové scény, pak je to jistě hudba. Když jsem poprvé slyšel úvodní hrůzyplnou skladbu, vyskočil jsem ze židle. (Kam až? - pozn. vyd.)(To přeháním, ale hudba a veškeré ostatní nasamplované zvuky jsou prostě jedinečné.)

Takže příběh je jasný a tak vzhůru do boje s krvelačnou nestvůrou v lidském těle.

*Hru zapůjčil PC-klub DUNDY*

BEAST

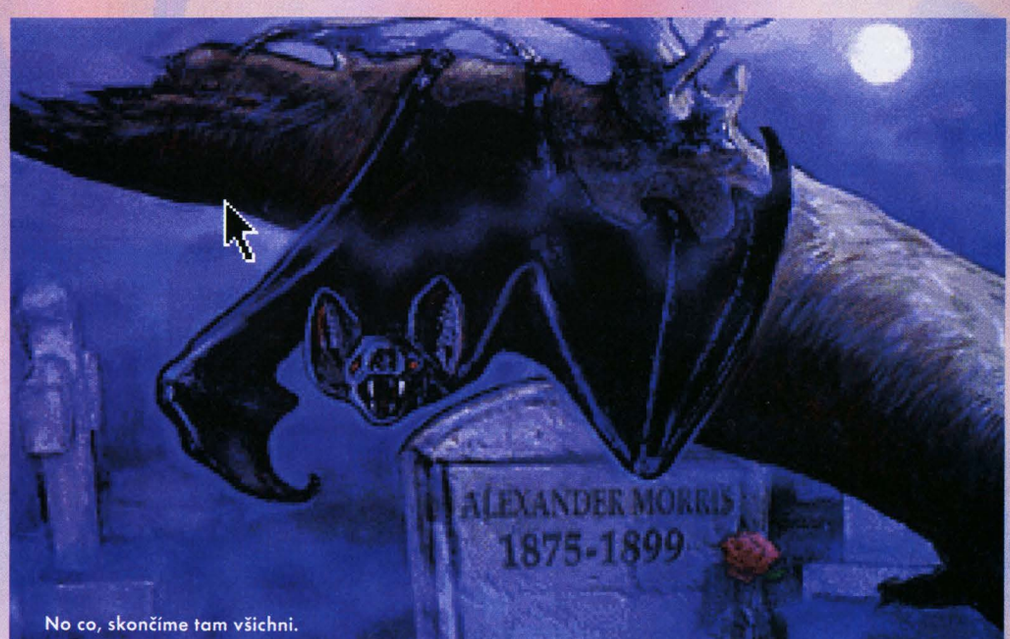
**Srovnání:**

**SHERLOCK HOLMES CD-ROM**

**Sherlock je vlastně předchůdcem DRACULI. Zpracování a digitalizované scény jsou stejné, kdežto příběh se pochopitelně liší. Autoři nemuseli však pro námět sahat příliš daleko, protože obě hry se odehrávají v Londýně, ale DRACULA o nějaký ten pátek dřív.**

**DRACULA - PSYGNOSIS**

**Tahle nepovedená fraška, ve které pokulhává nejen grafika, ale také zvukové efekty a děj sám o sobě, který z originální předlohou nemá nic společného. Tak tento DRACULA si ani nezaslouží, aby se z DRACULOU Unleashed srovnával.**




No co, skončíme tam všichni.

| | |
|---|---|
| 92% | Grafika |
| 93% | Animace |
| 98% | Hudba |
| 79% | Zvukové efekty |
| 95% | Přitažlivost |

| | |
|---|---|
| **ARENA - THE ELBERD SCROLL** | Konfigurace: |
| Bethesda Soft. | 386SX, VGA |
| 1994 | (512KB), 4MB |
| dungeon | RAM, myš |
| Na počítače: PC | Hodnocení: **91%** |

# ARENA - THE ELBER SCROLLS

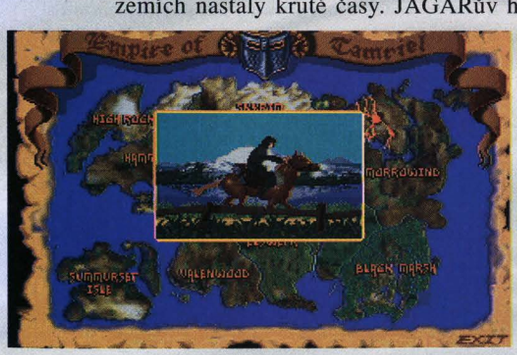
## Jsou ULTIMA UNDERWORLD II a SHADOW CASTER překonány hrou od téměř neznámé firmy?

Dnes je to již dávno, co celá zem byla spojena a různé národy spolu neválčily, či jinak neprolévaly krev. Je to opravdu velmi dávno, kdy celý velký kontinentem, kterým je ARENA byl spojen a nad ním držel ochrannou ruku velký imperátor - TIBER SEPTIM, bylo jeho jméno, ze kterého čišel strach a nejen on, ale i respekt a pochopení.

I stalo se, že staří mudrcové ze všech zemí pomalu vymírali a na jejich místa nastupovali noví a mladí, kteří nezažili válku mezi světy a tudíž nevěděli, jaká utrpení a příkoří by mohla přinést. Mladí již tolik neuctívali velkého imperátora, který před mnoha lety celou zem spojil a nastolil mír a myslili si o něm, že je to jen starý nemocný a senilní člověk.

Dnes již každý ví, že TIBER měl pravdu a že hrozící válka není jen něčím smyšleným. Již uběhlo 492 let od té doby, kdy naposled Velký TIBER SEPTIM vydechl a na jeho trůně se vystřídalo bezpočet panovníků, kteří se ARENU nesnažili udržet v míru a vyvolávali řady nepokojů. Nyní na trůn usedl potomek z rodu SEPTIMů, URIEL VII, který chtěl po vzoru svého předka nastolit opět v zemi mír a blahobyt.

Tento ušlechtilý plán se však nezamlouval všem, a proto byl URIEL VII v den svých čtyřicátých třetích narozenin zlikvidován a na trůn uprostřed země nastoupil temný mág JAGAR THARN, který se ihned obklopil nestvůrami všech mužných druhů a velikostí. Ve všech zemích nastaly kruté časy. JAGARův hrad byl sice nedobytný, ale mág se ještě pojistil tím, že nechal uvěznit všechny hrdiny a bytosti, které se mu postavily na odpor. V celé ARENĚ nezbyl tedy žádný hrdina schopný toho, aby tyrana sesadil z trůnu.




Nad krásnou ARENOU se však slitovalo samo nebe a dovolilo, že jeden z hrdinů bude volný, a proto do jednoho vězení v celé zemi umístilo klíč, aby se dobrodruh mohl vydat na strastiplnou cestu, po které bude muset najít všech osm částí kouzelné hole, která byla rozlomena a rozházena po celé ARENĚ...

V některých zemích je mlha...

Chcete-li zasáhnout do dění v zemi, musíte si nejprve vybrat svoji vlastní postavu. Jsou dva způsoby, kterými tak můžete učinit. Za prvé si můžete hned vybrat asi z devatenácti povolání, které ARENA nabízí a pak je dále modifikovat, ale k tomu až později. A nebo si můžete vygenerovat postavu podle své chuti a gusta. Druhý z obou způsobů je jistě nápaditější a naprosto neotřelý, a proto bych se ním na chvíli rád zabýval. Vyberete-li si druhý ze způsobů, položí vám počítač postupně deset otázek typu: např. Co uděláte, když potkáte starého žebráka? a) pomůžete mu, b) necháte ho svému osudu, c) zabijete ho a oloupíte. A podle toho, jak na každou otázku zareagujete, přidělí Vám jeden ze tří symbolů: zloděje, kněze a nebo bojovníka. (Jistě je Vám jasné, co byste za jakou odpověď obdrželi). A na konci po položení poslední otázky Vám řekne, jaký z charakterů by se pro Vás hodil. Pro sadisty tu máme vrahy, pro bytaře zloděje, pro prudší povahy bojovníky a bojové mágy a pro ty naprosté "beránky" kněze a dobré čaroděje.

Postavu máte vybranou a teď ještě zbývá určit jméno, pohlaví a jednu z osm zemí, ze které bude pocházet. Dále do začátku dostanete ještě několik bodů, které můžete rozdělit mezi jednotlivé vlastnosti jako jsou síla, obratnost, inteligence atd. a z jejich postupným narůstáním stoupá i mag-energie, výdrž a počet životů. Tyto body dostáváte mimochodem i při přestupu na další úroveň. A nyní závisí vše již jen na Vás.

Na začátku hry se nacházíte v podzemním žaláři, který je naneštěstí plný skřetů a krys, které usilují o Váš život. Projdete-li celé podzemí a naleznete teleport do města, začíná teprve ta pravá hra a Vy zjišťujete, jak je svět ARENY neskutečně velký. Nedivte se, celá ARENA je velká neuvěřitelných 12 milionů km2 a čeká na Vás přes 150 000 úkolů a příběhů.

Teleport Vás dopraví do města, které je hlavním městem té či oné země, kterou jste si vybrali. V zemích na severu neustále sněží, kdežto na jihu naopak rostou palmy a žijí exotická zvířata. V některých zemích jsou obyvatelé opálení a jinde zase bílí a zahalení do hávů, kvůli ukrutné zimě. Někde po ulicích žonglují kašpárci a jinde zase hrají na mandolíny potulní bardi. To víte, jiná země jiný mrav.

Ve městech se můžete ve dne ptát lidí na to, jak se mají a jak se jmenují, nebo na různá místa, na kterých se nacházejí putyky, obchody, kláštery a nebo třeba i palác. Kohokoliv se zeptáte na některé místo ve městě, pošle Vás na

...a jinde zase teplo a horký písek.

jednu ze světových stran a tam se můžete opět zeptat. Jste-li blízko, zakreslí Vám to do mapy. V obchodech lze nakoupit lepší výzbroj a prodat tu starou, kterou jste našli u mrtvých nepřátel. V hospodách si můžete zaplatit nocleh, nebo říct hostinskému o práci, ale hlavně můžete všude smlouvat a handlovat. V noci jsou samozřejmě všechny obchody zavřené a městem se potulují všelijaké nestvůry, které Vás nemají vůbec v lásce. Komu by se však ve městě nelíbilo, může z něj vyjít a pozorovat krásy bitmapové přírody a hledat nějaké dobrodružství tam. Za branami města se totiž nalézají cesty, které vedou do prastarých již dávno opuštěných tvrzí, ve kterých lze nalézt kouzelné věci a hlavně peníze a zkušenost. Tvrze ale bývají zavřené, a proto nezbývá než vyrazit dveře.

Kdo za branami města nic nenajde (tomu ale nevěřím, jelikož je tam toho tolik, že byste to neprošli ani za měsíc) může štěstí hledat v paláci města, kde mu třeba i nějaký ten úkol dají, a on si vydělá pár pěťáků (někdy i několik tisíc).

Ale hlavní úkol hry Vám nikdo přímo neřekne, ten se postupně dozvídáte z různých indicií nebo ze snů a na tom je právě to velké kouzlo, které má ARENA a kterým Vás naprosto pohltí.

Celá hra je dělána jako "zoomovačka", a nebo chcete-li ultimovským stylem tj. pohledem z Vašich očí. V celém světě se můžete plynule otáčet a chodit, kam vás jen napadne. Avšak grafické zpracování je oproti ULTIMĚ propracovanější, s velkým množstvím detailů. Hra má také automaping, který je až příliš podobný tomu, co byl v ULTIMĚ UNDERWORLD, ale to vůbec nevadí, protože byl na velmi vysoké úrovni. Ale i celkové ovládání se zdá být podobné hrám SHADOW CASTER a již zmíněné ULTIMĚ, ale jen na první pohled. Protože hned na ten druhý přibylo několik ikon a něco se vylepšilo. Prvním vylepšením je boj samotný. V ULTIMĚ a SHADOW CASTEROVI jste bojovali tak, že jste mačkali pravé tlačítko myši a počítač sekal tím směrem. V ARENĚ naproti tomu tlačítko musíte držet a sekat myší samotnou a to velmi přispívá k realističnosti boje. Dalším rozdílem je čas, který se "vleče" celou hrou a je velmi potřebný, jelikož na jednotlivé hrdinské činy máte jen několik určitých dní, za které musíte svůj úkol splnit, jinak Vás mine sladká odměna v podobě zlaťáků. Nechybí ani ikonka svírající minci, sloužící k okrádání nevinných občanů. I automaping prodělal vylepšení, totiž když na mapě kliknete pravým myšítkem, objeví se mapa celé ARENY a vy si můžete zvětšit každý z osmi světů, a tam se zjeví města, vesnice i velká sídelní města a již stačí jen kliknout na ikonu koně a jede se.

Vše, co jsem napsal, samozřejmě podbarvuje dokonalá hudba, která na noc ztichne, aby jste se pořádně báli, kdežto ve dne přímo jásá a v hospodách slyšíte mandolíny potulných pěvců, jedním slovem krása.

Všechny tyto maličkosti v ULTIMĚ a SHADOW CASTEROVI chyběly, a tak vůbec nevadí, že ARENA mírně kopíruje jejich ovládání, protože je obě svým nápadem a hratelností mnohonásobně převyšuje.

Pokud SHADOW CASTER byl příliš akční a jednoduchý, tak ULTIMA UNDERWORLD byla zase dosti těžká pro začátečníky a hlavně obě hry se odehrávaly jen v podzemních kobkách a chyběla veškerá komunikace z lidmi. Změnu přinesla až ULTIMA II, která se již částečně odehrávala v zámku a tu a tam se tam nachomítnul nějaký člověk.

Žádná cesta ke slávě a hrdinství není zadarmo, a proto ani k záchraně ARÉNY Vám nebude stačit den, ba ani měsíc. A jestli Vám toto nestačilo jako pádný důvod zasednout za své monitory, uchopit myši a vrhnou se střemhlav proti tyranovi JAGAROVI, tak vězte, že nejste příznivci her na hrdiny.

BEAST

**SROVNÁNÍ :**

**ULTIMA UNDERWORLD II**

**ULTIMA má oproti ARENĚ příliš složité tvoření postavy, ve smyslu různých vlastností a schopností, a proto je dosti obtížná pro začátečníky. Dále je její nevýhodou, že se odehrává celá pod zemí (občas nějaké ty rozhovory v zámku).**

**SHADOW CASTER**

**Shadow caster je zase oproti oběma hrám příliš jednoduchý a nepřináší, jen na malé vyjímky, žádné logické problémy a už vůbec komunikaci s nějakými lidmi. Arena je zlatou střední cestou v jejich obtížnosti.**

# THE LABYRINTH OF TIME

Je něco kolem osmé hodiny večerní. Končí jeden z těch mnoha šedivých a prázdných dní ve tvém životě. Takové, jaké tě provázejí celý tvůj život a jakých máš před sebou ještě spousty. Zamykáš svou kancelář a nijak nepovzbuzen dalším nezáživným víkendem, který máš před sebou, se vracíš domů.

Přemýšlíš o svém životě. Ostatně jako jsi o něm přemýšlel včera a pravděpodobně budeš přemýšlet i zítra. Nic jiného stejně na práci nemáš. Scházíš do metra a kupuješ si lístek. Pak čekáš, až přijede souprava. Začínáš mít trochu divný pocit. Rozhlédneš se. Nic zvláštního a neobvyklého nevidíš. Trochu se uklidníš, protože nic jiného jsi ani nečekal. Ostatně co by mohlo porušit řád tvého všedního dne?

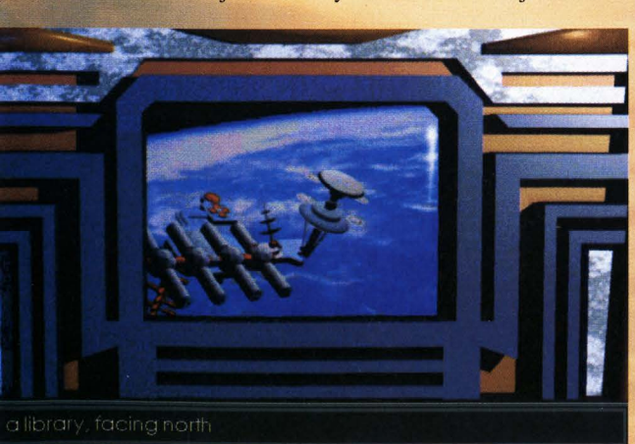
Přijela souprava. Nastupuješ a onen zvláštní, hrůzu nahánějící pocit, se vrací s novou intenzitou. Pak se několikrát zableskne a před tebou se objeví takovej vopravdu divnej chlápek v moc divném kvádru a koukne se rovnou na tebe. Promluví na tebe a ač blízko, jakoby mluvil přes propasti času. Tvůj strach se mění v panický a chtěl bys utéct, jenže nemůžeš.

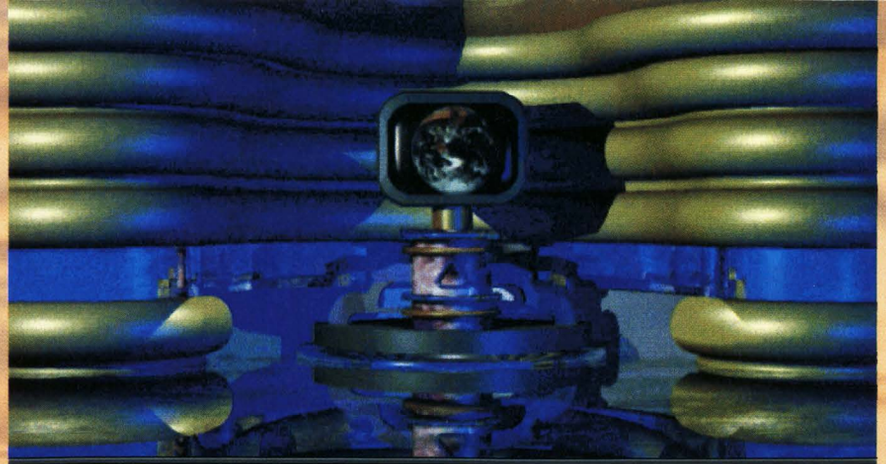
Představí se jako Daidalos, otrok krále Mínóse (1). Tvrdí, že byl kdysi právě tím Daidalem, který vystavěl pro svého pána labyrint, v němž žil jeho syn Mínótaurus. Dnes po letech se jeho pán vrací ze země mrtvých, aby si od něj nechal vystavět bludiště ještě horší a nebezpečnější. Po jeho dokončení má být jeho moc nekonečná. Toto bludiště leží mimo prostor a čas. Spojuje všechny časové roviny lidského vývoje a jedině živý člověk má možnost ho zničit. No a ty máš prostě tu smůlu, že jsi byl v nesprávný čas na nesprávném místě. Teď je na tobě abys prošel celým labyrintem a nakonec ho zničil.

Postava před tebou se jako přízrak rozplynula. Přeci jen s trochou naděje, že to byla jen halucinace vycházíš z metra. Jenže proti všemu očekávání se ocitáš v hotelu z počátku století. Vejdeš do jedněch dveří a jsi před vchodem do lunaparku, vyběhneš ven, proběhneš ještě několik dalších míst, jako jsou uličky divokého západu, které by podle všech pravidel neměly v hotelu co dělat a pak pochopíš, co Daidalos myslel "labyrintem mimo prostor a čas" a už vůbec nepochybuješ o pravdivosti jeho slov.

Labyrint času je jedna z mála kvalitních CDčkových her z poslední doby a kdyby se měl sestavovat žebříček nejlepších CD titulů, byl by určitě mezi prvními pěti spolu s The 7-th Questem, Iron Helixem nebo Rebel Assaultem. Je to jednak již tradičně kvalitním a velkolepým zpracováním, které umožňuje díky své vysoké kapacitě pouze CD a jednak díky promyšlenému příběhu, což u CD zas tak obvyklé nebývá.

Z první části recenze je legenda hry vcelku jasná. Daidalos staví labyrint, v němž spojuje jednotlivé epochy lidského vývoje, a který vy musíte projít a zničit. V celém svém putování se dostanete na místa jako je divoký západ, paluba kosmické lodi, africké Zikkuraty a to vše bez nejmenších náznaků přechodu. Jednoduše vyjdete ze dveří hotelu a ocitnete se na divokém západě, nebo vyjdete z jiných dveří a jste v bludišti jakéhosi lunaparku na jehož konci je teleport, který vás přemístí na kosmickou loď asi o dvě století dál. Hra je typu RPG-adventure. Pohybujete se po čtvercích jako u dungeonů. Obtížnost hry není až zas tak vysoká, je to prostě "seber a použij" (tady by se snad hodilo ještě dodat "seber a použij o tisíc let později"). Vcelku můžete mít tuto hru dohranou tak za týden.





In a library, facing west

In a courtyard, facing east

In a library, facing north

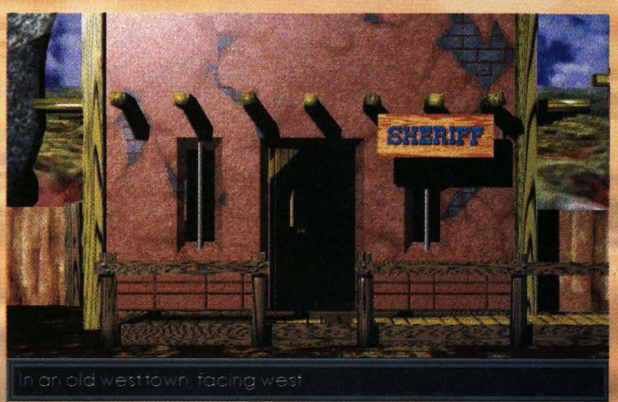
Celá hra běží v SVGA módu (640x480x256) a v tomto rozlišení je tu něco přes 1800 obrázků, ale jakých obrázků. Jeden je lepší než druhý. Všechno je promakané do nejmenších detailů a vše bylo zároveň vytvořeno výhradně na počítači a skoro bych se vsadil, že jednotlivé místnosti a předměty jsou výsledkem práce v 3D Studiu (nebo jiném 3D programu). Na druhou stranu je tato vysoká kvalita statických obrázků vyvážena jakýmkoliv nedostatkem animací, což už nejednoho hráče odradilo.

Co však uchvátí všechny dnes již početné majitele zvukových karet je hudba. Je jí tu něco kolem 25 MB. Až poprvé spustíte The Labyrinth Of Time, nevyjdete z úžasu. Tyto melodie prostě stojí i za soundtrack. Je jich tu sice jen několik, ale všechny jsou vynikající, takže v prvních okamžicích vás může natolik uchvátit, že zapomenete hrát. Po nějakém čase se i tato krásná hudba omrzí.

Co dodat? The Labyrinth Of Time je velice dobře graficky i hudebně zpracovaná adventure, ale je v ní mrtvo a prázdno. Je dobře, že je dlouhá tak jak je. Alespoň se neomrzí.

*Hru zapůjčila firma JRC.*

NAPOLEON




In an old west town, facing west

**(1) Minós byl mýtický krétský král, syn Diův a Európin. Jeho osudy jsou líčeny různě. Podle Homéra byl pro svou spravedlnost ustanoven po smrti soudcem v podsvětí. Podle jiných to byl krutý vládce. Každopádně měl za manželku Pásifaé, z jejíhož nepřirozeného spojení s býkem vzešla obluda Minótaurus (na půl člověk, na půl býk). Minós ukryl Minótaura do labyrintu, který pro něj vystavěl Daidalos. Po dobytí Athén uložil městu odvádět každoročně 7 chlapců a 7 dívek jako potravu pro Minótaura. Za pomocí Daidala zabil Minótaura athénský hrdina Théseus, za což byl spolu s Daidalem a jeho synem Ikarem vsazen do labyrintu.**

98% Grafika
22% Animace
94% Hudba
46% Zvukové efekty
89% Přitažlivost

**THE LABYRINT OF TIME**
Tera Nova Development
1993
adventure
Na počítače: PC

Konfigurace:
386SX, 2 MB RAM
SVGA(512KB), CD - ROM, myš
hodnocení: **70%**

In a library, facing north

Your map

**Porovnej:**
**THE 7-TH GUEST. Jediné, s čím Labyrint času snese srovnání, je Sedmý host, který je zrovna tak dobře graficky propracován, má poměrně kvalitní hudbu a má vlastní celkem slušný děj. Konec konců i způsob pohybu je podobný. V sedmém hostovi je však nepoměrně více animací než v Labyrintu.**

# MICROCOSM

## Víc než jen zabít...

| | |
|---|---|
| 90% | Grafika |
| 96% | Animace |
| 75% | Hudba |
| 70% | Zvukové efekty |
| 79% | Přitažlivost |

| | |
|---|---|
| **MICROCOSM**<br>Psygnosis<br>1994<br>3D-střílečka<br>Na počítače: PC | Konfigurace: 386SX, VGA, 4MB RAM, CD-ROM, 12MB HDD, myš<br>Hodnocení: **82%** |

Tak já už letím...

SCDčkovými hrami je to těžké. Když takový docela schopný výrobce her, který až do teď distribuoval hry výhradně na disketách a navzdory stále levnějším a větším harddiskům se musel držet přeci jenom trochu zpátky, najednou dostane možnost "nešetřit místem", pak se s ním dějou věci. Takové CD mu poskytne přes 600MB volného místa a léta potlačovaná tvůrčí invence najednou dostane křídla. Teď už není potřeba ohlížet se na distribuční náklady spojené s proměnným množstvím disket. CD je prostě tu a je mu úplně jedno, jestli ho zaplní na dvaceti, stu nebo pětistech megabajtech. Jenže je tu jeden problém: Co na tak velkou plochu dát?

Herní svět, a to jak ze strany hráčů, tak i ze strany výrobců, vlastně ještě nemá v této otázce zcela jasno. Podle valné většiny výrobků soudě, je celá věc ve stádiu experimentu. Spousty digitalizovaných videosekvencí, supervegových obrázků, množství hudby, mluveného slova a zvukových efektů - to vše má hráče jen ohromit. Jenže člověk si na všechno hrozně rychle zvykne a tak už nyní čekáme na něco, co nebude jen parodií na počítačovou hru, ale opravdovou multimediální zábavou s propracovaným dějem, myšlenkou a samozřejmě i programovým zpracováním.

Abych vás dlouho nenapínal, MICROCOSM tyto předpoklady nesplňuje, právě naopak, je to typický představitel dobře propracované jednoduchosti. Jenže Psygnosis to teď prostě trochu přepískl. Představte si Xenon II De Megablast v trojrozměrné podobě, k tomu čtvrthodinovou videokazetu, audio CDčko a máte tak zhruba představu co budete mít doma, když si koupíte MICROCOSM.

V předchozích třech odstavcích jsem vlastně jeden z nejnovějších výtvorů Psygnosis pouze kritizoval, ale nic se nejí tak horké jak se to uvaří a tak i MICROCOSM jako docela dobrá trojrozměrná střílečka může být postavena do lepšího světla. Jenže udělat najednou obrat o stoosmdesát stupňů a začít ji chválit, by nevypadalo dobře, takže se k tomuto tématu vrátíme až za chvíli.

Rok 2051...

Planeta Bodor, čtvrtá planeta slunečního systému Bator. Celých 82 procent obyvatel planety se zdržuje na pouhých dvou procentech jejího povrchu. Zbytek planety je takřka neobyvatelný. Tato vysoká koncentrace obyvatelstva má za následek vysokou kriminalitu a zhoršené životní podmínky. Jediným a opravdovým důvodem, proč tu lidé žijí, je její obrovské nerostné bohatství a tím pádem i spousta pracovních příležitostí.

Celému tomuto světu vládnou dvě velké důlní společnosti, které spolu vedou skrytou, ale o to krutější válku o prvenství ve světě bussinesu. První z nich, Cybertech Inc., vlastně ani žádnou válku nechce, jejím jediným opravdovým proviněním je fakt, že jsou Corporací č.1. Druhou společností je Axiom.

President druhé společnosti (tedy společnosti Axiom) se jmenuje Argen Stark. Je to velice ctižádostivý člověk a pro svůj sen, stát se "Corp 1", by udělal všechno na světě. Pojmy jako "morálka" nebo "svědomí" byste mu asi těžko vysvětlovali.

Jako všichni despotičtí vůdcové, kteří mají lepšího protivníka, i on sní o jeho odstranění a účel při tom světí prostředky. Zabít Korsbyho, presidenta Cybertechu, by bylo tou nejpříjemnější činností, kterou by kdy dělal.

Ovšem jeho o něco inteligentnější poradci, nicméně stejně bezohlední, mu tento čin vymlouvají. Pokud by Korsbyho opravdu zabil, byl by na jeho místo dosazen někdo jiný. V ničem by si nepomohli. Lepším řešením se jeví Korsbyho ovládat a řídit jeho činy. Jenže jak to provést?

Neptal bych se, kdyby žádné řešení neexistovalo. Miniaturizace v té době bude na docela slušné úrovni a není tedy nic jednoduššího, než postavit malou kapsli, vsadit do ní miniaturního človíčka a vpíchnout ji presidentu Korsbymu do těla. "Grey M" (tak se totiž kapsle jmenuje) se pak usadí v mozku a odtamtud bude možno pana presidenta ovládat. Stane se pouhou loutkou v rukách bezohledného Starka.

Je tu ovšem ještě je jeden malý technický problém: Jak se dostat k presidentovi a ještě mu nepozorovaně píchnout injekci? Naštěstí je tou dobou v nemocnici. Je v bezvědomí v jakémsi operačním tubuláru (práce doktorů je omezena na pozorování monitorů). Jedním z ošetřujících lékařů je Dr. R Knowles, autor celého nápadu s "Grey M" (jak nám to všechno do sebe zapadá). Starkovi už tedy nic nestojí v cestě...

Samozřejmě kromě vás.

MICROCOSM má velice dobře propracované dlouhé intro. Jedná se však spíš o film nežli o intro ke hře. Všechny postavy jsou hrány a namluveny opravdovými herci a všechno vyznívá tak realisticky, že člověk má opravdu pocit jako by se díval na slušně trikově provedený sci-fi film. Řekl bych, že jenom toto intro muselo zabrat podstatnou část místa na disku.

Disk s hrou také funguje jako audio CD a je na něm osm tracků o celkové délce zhruba 20 minut. To znamená, že zabírá cca. třetinu celkového místa na disku. Tyto soundtracky pocházejí od rockové legendy Ricka Wakemana (možná, že jsem rockový ignorant, ale já ho neznám), který skládal k této hře hudbu.

No a na ten kousek místa, který ještě zbývá, se vtěsnala vlastně celá hra. Je to trojrozměrná střílečka typu Rebel Assault, to znamená, že letíte po určité vymezené trase a co vám přijde do cesty, to sestřelíte. Celý "děj" se odehrává v pěti prostředích. V žilách, stehenní kosti, v okolí srdce, ve vyšší tepně a na závěr v mozku. Mezi těmito úseky jsou základny, na kterých si můžete vyměnit kapsli, vzít si skafandr a načerpat energii. Osobně si myslím, že zde chybí žaludek, střeva, žlučník (srážka se žlučovými kameny by mohla být zajímavá) a pohlavní žlázy pana presidenta.

Náplň každého úseku je vždy velice jednoduchá: Prostřílet se dál. V poslední části musíte ještě navíc zrušit "Grey M". Cestou občas z něčeho, co se poflakuje krevním řečištěm, vypadne nějaký prášek, který vám tu a tam zvýší odolnost štítů nebo přidá munici.

Celkově je tato hra velmi jednoduchá, až příliš jednoduchá na to, jak má propracovanou legendu, grafiku i zvuk.

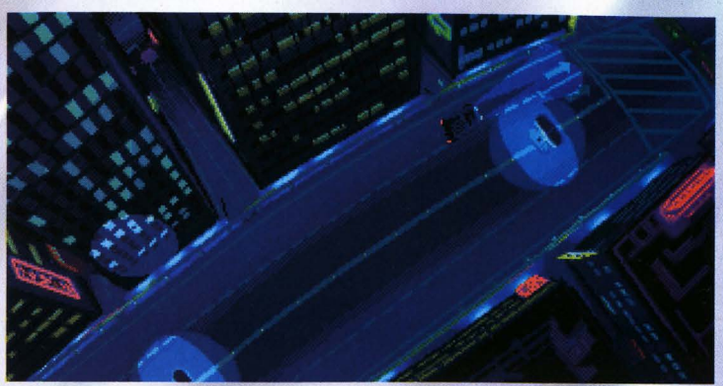
*Hru zapůjčil PC-klub DUNDY*

NAPOLEON

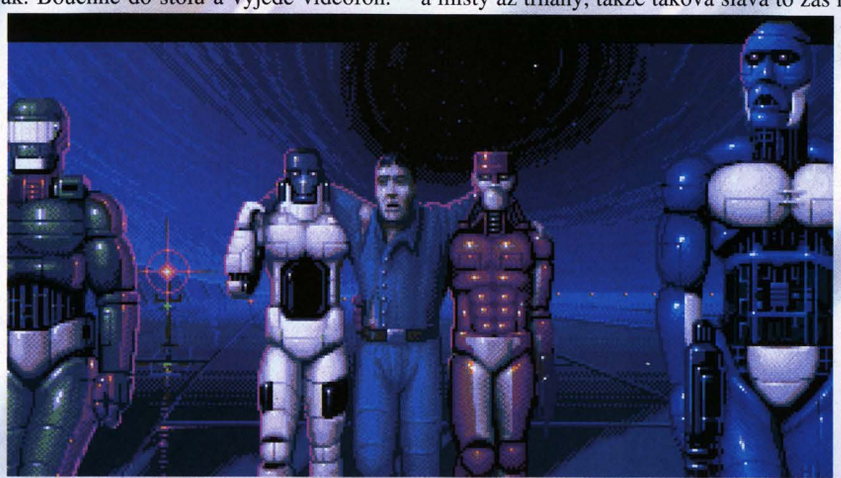
**Porovnej:**
**Rebel Assault. Co do zpracování je MICROCOSM nejpodobnější právě Rebelům od LucasArts. Je to ten samý typ trojrozměrné arkády. Ten samý typ bezhlavé střílečky. A ještě něco mají tyto hry společné. Obě mají jistou předlohu ve filmovém zpracování. Rebel Assault jednoznačně ve Hvězdných válkách a MICROCOSM ve Spielbergově Vnitřním vesmíru.**

# LIBERATION (CAPTIVE II)

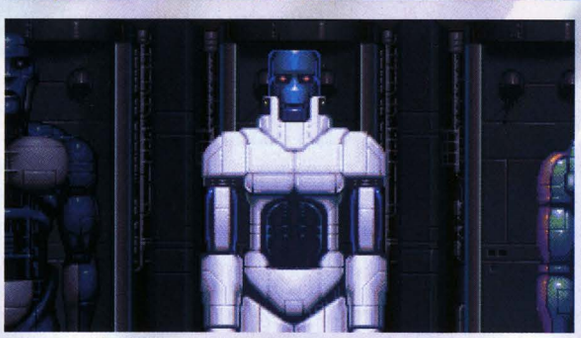
## Je tu pokračování vesmírného dungeonu, který vás ohromí nejen svou rozlehlostí.



Obraz1: Muž zachraňován čtyřmi androidy z právě ukončené mise. Obraz2: Poručík Trill je za své úspěšné splnění mise povyšován. Gratulace. Obraz3: Čerstvě povýšený kapitán Trill sedí ve své kanceláři. Vypadá to, že má hodně práce (má nohy na stole a hází vlaštovku). Znuděně se dívá na televizi. Právě běží zprávy. Trill mění barvu moderátorova saka. Zaposlouchá se do zpráv "...v souvislosti s protestními akcemi kvůli věznění Marka Jadvy bylo zraněno 13 policistů a 59 demonstrantů bylo zadrženo". Střih. Záběr na dav skandující hesla jako "Propusťte Jadvu", "Proč vězníte nevinného" apod. Mluvčí skupiny Osvoboďte Jadvu prohlásil, že se jedná o justiční omyl a že by Jadva měl být okamžitě propuštěn. Trill se začíná o tento případ zajímat, vypne televizi. Bouchne do stolu, objeví se počítač. Jeho prsty se hbitě rozbíhají po klávesnici. Záběr na monitor. Trill zadá jméno, začínají se objevovat první informace. Jadva, Mark Anthony; zadržen v souvislosti s vraždou radního Drana. Jadva zemřel při výslechu, který prováděl android typu XLVI. Není divu, že ho umlčeli - pomyslel si Trill. Zkusím zavolat Doctanovi, třeba mi pomůže - napadlo ho pak. Bouchne do stolu a vyjede videofon. Trill "vytáčí" jeho číslo. Na obrazovce se objeví Doltanova tvář. Ahoj Trille, co potřebuješ - říká Doltana. Chci abys pro mě něco prověřil - odvětí Trill. O.K., co to bude. Prověř mi složku 009967, kód je Delta Six...



Mezitím v nějaké tajné centrále. Pane, někdo se na nás snaží napojit a má prioritní kód - ozve se jeden z mužů sedících u počítače. Odpojte ho - prohlásí klidně jeden podivně vyhlížející muž, pravděpodobně velitel... Trille, ztrácíme spojení - prohlásí Doltana. Sejdeme se na obvyklém místě. Celou dobu napínavě znějící hudba nabývá na dramatičnosti. Trill přechází k podivnému mechanismu, pokládá na něj ruku. Čtyři průsvitné sloupy se otvírají. Z každého z nich vychází jeden z jeho androidů. Chápou se zbraní.



Obraz5: Všichni nastupují do auta. Obraz6: Mýtina u lesa, dva muži diskutují. Armáda vyvinula nový typ androidů, kteří měli být ještě dokonalejší než ty poslední. Androidi je ale přestali poslouchat, začali být moc lidští, sami se rozhodují, situace se armádě vymkla z rukou. Trille, musíš něco udělat, ty a tvoji androidi to nějak musí zvládnout - dramaticky zakončuje Doltana svou zprávu. Trill jenom přikyvuje, je mu jasné, že se zas musí pustit do práce.

Takto vypadá skvělé intro této nové hry. Předem chci předeslat, že zde budu hovořit o verzi pro "normální" Amigy, která zabírá pět disket. Existuje ještě AGA verze této hry pro Amigu 1200, která je daleko rozlehlejší, má mít prý tisíce pater, a zabírá přes 20MB. Ještě je také verze pro Amigu CD32, která je samozřejmě také velmi rozsáhlá. Obě tyto verze jsou lepší, a proto se moje případná kritika této hry nemusí vztahovat na AGA verze. To jen na vysvětlenou a kvůli tomu, abych předešel mému ukamenování ze strany AGA Amigistů. Nyní již ke hře samotné. Mnozí z vás by asi čekali, že se bude jednat o nějaké zpracování vesmírných detektivek Isaaka Asimova. Tak tomu ale není. Ve skutečnosti se jedná o nový vesmírný 3D scrollovací dungeon. ANO, čtete dobře, 3D scrollovací! Ovšem je tu první kritika této verze. Scrolling je pomalý a místy až trhaný, takže taková sláva to zas není, ale přeci jen to scrolluje. Při vstupu do hry si vyberete, zda budete chtít hrát spíše akční část nebo strategickou. Rozdíl snad ani nemusím takovým zkušeným paňanům, jakými čtenáři Excaliburu zajisté jsou, vysvětlovat. Obě jsou si podobné, takže, když teď budu hovořit o té části akční, zčásti to platí i pro strategickou. Máte čtyři androidy, které ovládáte. Jejich vlastnosti jsou již dané, takže si je netvoříte a neprocházíte tudíž procedurou jako např. u Beholdrů. Možná je to dobře, možná ne, záleží na názoru každého čtenáře, nebudu se tedy s nikým pouštět do diskuse (stejně bych vyhrál). Po kliknutí na každou postavičku se vám o ní objeví spousta informací. Od vlastností, výzbroje po zdraví či disketové menu (to vám sice o postavičce moc neřekne, ale funkce SAVE či LOAD se vám bude určitě hodit). Můžete kliknout i zvláštní ikonu, pak se vaši hrdinové objeví před vašima očima v jejich plné ocelové kráse. Je to sice zajímavé, ale moc vám to nedoporučuji, protože vypadají jak Terminátor po exkurzi v hydraulickém lisu. V horní části obrazovky vidíte mapu okolí a další různé přístroje, nezbytné pro přežití. S androidy se pohybujete po podivných prostorách daleké budoucnosti. Jakž takž scrollujete nahoru a dolů. Bojujete s 3D nestvůrami. Ty nestvůry jsou většinou roboti a jiné elektronické organismy, co byste taky v budoucnosti čekali. Jinak je to skoro klasický dungeon. Sbíráte klíče (snad magnetooptické karty - pozn. Johnson), nacházíte různé, více či méně užitečné předměty, lepší zbraně prostě skoro klasika. Ačkoliv mluvím o standardní verzi, přesto to je dost rozsáhlý dungeon. Procházení všech levelů a pater vám jistě zabere několik bezesných týdnů, ale raději vám doporučuji ty týdny strávit u nějaké AGA verze, stojí to za to. Pak budete Shadowcastery a Ultimy Underworld srovnávat s Dungeon Masterem či Beholdery (Ehm.. pozn. Johnson). Mnoho zdaru a u CAPTIVE III se těší

LEWIS

| | |
|---|---|
| 85% | Grafika |
| 84% | Animace |
| 86% | Hudba |
| 77% | Zvukové efekty |
| 78% | Přitažlivost |

**LIBERATION (CAPTIVE II)**
Mindscape
1993
dungeon
Na počítač: Amiga 500

Hodnocení: **82%**

# PERIHELION - THE PROPHECY

## Zkuste se zapojit do tajemného příběhu v daleké budoucnosti a zkuste přemoci zlo, které nabylo na síle a chce vše zničit.

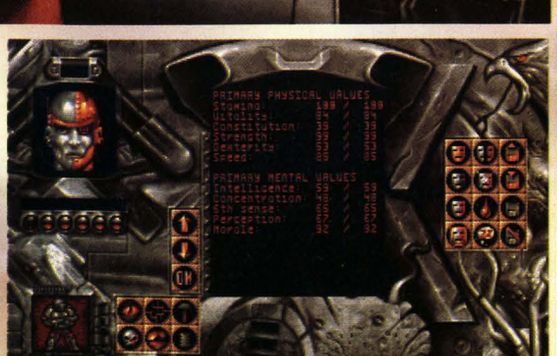
"Pane, v hloubi mého podvědomí se mi opět zjevila ta hrozná noční můra. Ve skryté dimenzi leží práh temnoty. Pevnost z čisté, lesklé oceli, postavená na hranici dvou světů, postavená starodávnou, nepopsatelnou silou, ďábelskou silou nenarozeného boha. Pomož mi pane, cítím hořící soumrak za jejími ocelovými branami..." Tajemným, dunivým hlasem je předčítána podivná zpráva.

**Datum: 24.21-A429-18 Zpráva číslo: 11**

Jsem již jen kousek od citadely Písečná bouře. Zkoušel jsem tam zavolat, na všech možných frekvencích, ale nedostal jsem žádnou odpověď. Jen hrozný hlas zní v mé mysli, nevím, jak dlouho to ještě vydržím. Již je to mnoho dní, co jsem opustil město Sunrise, abych splnil tuto misi. Od té doby jsem viděl jen samou bolest, samé utrpení. Křičící duše, kvílící lidi, umírající děti, samé hrozné věci. Tolik hrůzy jako teď jsem neviděl za celý svůj dosavadní život. Nějaká nepopsatelná síla proniká do našeho světa nějakými neznámými dveřmi. Cítím, že klíč od nich je již blízko, to je také důvod, proč tu stále ještě jsem...

**Datum: 28.21.-A429-18 Zpráva číslo: 12**

...Proroctví vzniklo proto, aby nás varovalo před ničivou silou, kterou bude mít nenarozený bůh. Ocelová pevnost, stojící na hranici dvou dimenzí, je jádrem té hrozné moci, kterou nenarozený bůh může disponovat. Prvotní síla, jádro všeho zla a tento ďábel ji ovládá. Tato síla proniká do našeho světa, ďábel se třese na jeho ovládnutí. Bytost, která byla starodávná již v době zrodu vesmíru. Proto vznikl projekt Probuzení. V srdci této citadely bylo uloženo 6 embryí, nevinných duší a zároveň nejmodernějších super psychicky i fyzicky výkonných organismů. Šest bytostí, které mají zničit nenarozeného boha. Čekajících jen na jedno, na probuzení...



**Datum: 38.21.-A429-18 Zpráva číslo: poslední zaznamenaná zpráva.**

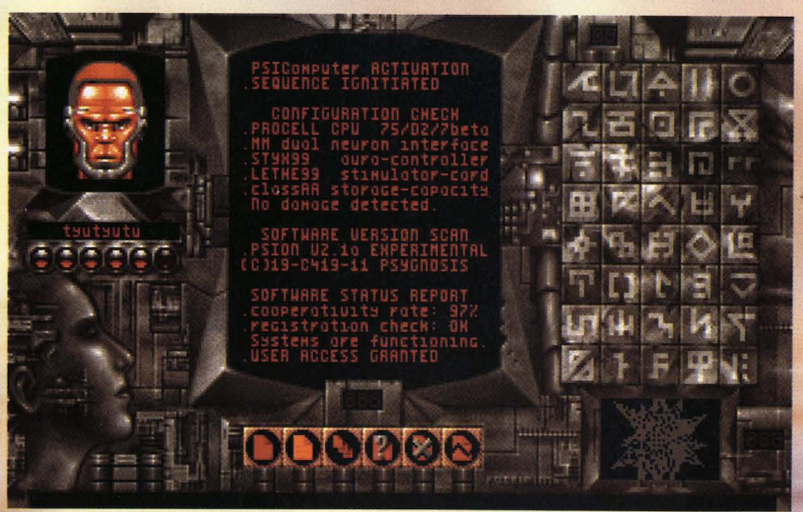
Minulý týden jsme ztratili spojení mezi citadelou a císařem. Očekávali jsme proto netrpělivě imperiálního posla. Přišel, přinesl otřesné zprávy z okolního světa. Sluneční aktivita klesá, tma začíná pohlcovat celý svět, všude se začínají objevovat hrozná monstra, strašné příšery, poslové a služebníci nenarozeného boha, mezi lidmi začíná propukat panika. Posel zároveň přinesl příkaz, aby jsme se připravili k okamžitému spuštění projektu Probuzení. Ten den, kterého jsem se tolik bál, tedy přišel. Proroctví se naplnilo, zlo přišlo. Spánek oněch šesti vyvolených se blíží ke konci. Je čas probudit je...

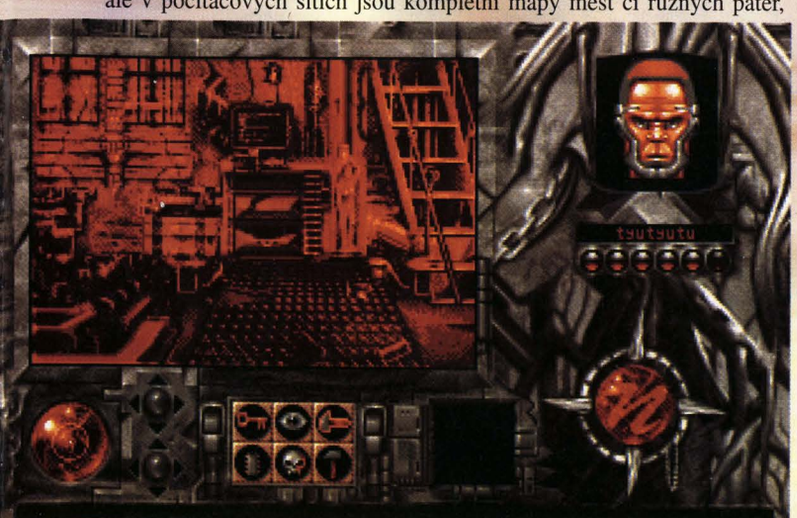
Takto podivně začíná nová hra firmy Psygnosis. Podivně končí i úvodní titulky; autoři titulků vám připojili zajímavý pozdrav: uvidíme se v příštím životě, co dodat. Podobně jako u jejich posledního výtvoru hry Hired Guns, se i tentokrát dostáváme do budoucnosti. Narozdíl od Hired Guns má ale Perihelion úvod a ne jen tak ledajaký, vypadá to, že psygnosisští programátoři se poučili. Intro Perihelionu je strhující, ale především pro ty, kdo umějí slušně anglicky, jinak to na vás moc nezapůsobí. Intro je podbarveno hudbou tajemnou jako příběh sám. Jak jsem pochopil, a doufám, že vy z mého úvodu také, na naší Zem se dostává jakási tajemná, ďábelská síla s nekalými úmysly a těch šest vyvolených ji má zničit. Jistě nebude těžké uhodnout, že je na vás, jak se tohoto úkolu zhostíte. Teď jistě mnozí vás hoří netrpělivostí a jsou zvědaví, jaký žánr, styl či typ bude mít tato hra. Ti kdo si myslí, že to bude něco jako Hired Guns, jdou poměrně správnou cestou. I tentokrát se tým od Psygnosis vrhl na dungeon. Ale ani tentokrát to nebude čistý dungeon. Oproti Hired Guns se nebude jednat o akční dungeon, ale půjde o jeho kombinaci s adventure. Ano, je to tak jedná se o sci-fi-dungeon-adventure. Myslím si, že to je docela originální kombinace. Již zmiňovaná znalost angličtiny nebude potřeba jen při intru, ale i ve hře samotné si docela počtete. No to by tak úvodem stačilo.

Po intru následuje tvoření postaviček. Možná by se dalo čekat, že budete vrhnuti do hry s již vytvořenými postavičkami, ale autoři se rozhodli dát ve výběru skoro volnou ruku a myslím si, že udělali dobře. Obrazovka, ve které si budete tvořit postavičky, je obrazovkou základní pro celou hru. Mimo ikonek na tvorbu postaviček zde jsou totiž i ikonky load či save, takže je to jasné. Až to celé uvidíte, možná se vám bude zdát, že ikonek je tu moc a že nebude lehké se v nich vyznat. Opak je ale pravdou. Po najetí kursorem na nějakou ikonu se vám dole na monitoru objeví popis funkce té které ikonky a tak to bude u naprosté většiny ikon. To je bez debat oproti jiným hrám velká výhoda. No ale k již zmiňované tvorbě postavičky. JE SUPER! A to nepřeháním. Na výběr toho bude hodně a díky skvěle vyřešenému problému s ikonami to nebude složité a jenom tvorba postaviček vás pohltí. Co tedy všechno je na výběr? Klasicky, rasa vašich svěřenců, jak se dá očekávat. Bude se jednat o velmi podivné tvory a roboty. Mimo dnes již klasického člověka zde bude na výběr cyborg (a to hned v několika provedeních), robot a různí kříženci, např. člověka a hmyzu. Ostatní rasy nejsou do češtiny dost dobře přeložitelné. U kříženců není poměr mezi např. člověkem a robotem již dán a vy si jej můžete určit. Dále následuje volba povolání, samozřejmě dle rasy. A ta jsou také zajímavá. Najdete tu vrahy, rytíře, poustevníky, žoldnéře

a jiné. U některých povolání pak ještě následuje volba bytosti, kterou ta postavička bude vzývat. Pak je volba přesvědčení a pak vlastností. Těch vlastností je zde asi 20, ale jelikož i zde platí to samé co o ikonách, není těžké zjistit, že koncentrace ovlivňuje množství mentální energie, stamina že charakterizuje mez vyřazení apod., prostě super. Pak následuje výběr vizáže. Myslím si, že teď není třeba dodávat, že pro každou rasu budou různé tváře na výběr. Na konec je výběr jména, možná detail, ale i s touto maličkostí si autoři této hry vyhráli. Když budete psát jména vašich hrdinů, ale i jakýkoliv jiný text ve hře, zjistíte, že každé písmeno vydává určitý tón, takže i psaní jména se stane docela zábavnou činností. Už jste si dost vyhráli s tvorbou postaviček, jo? O.K. můžeme pokračovat.

Teď je na řadě vysvětlení proč adventure - dungeon. Dungeon proto, že jedna z dalších ikon je inventory, ve kterém o zbraně nebude nouze. Na začátku máte sice jen nějaké brokovnice, nože a nuntchaku, ale později to bude jiná. Další ikonka má z dungeonem také hodně společného. Síla PSI je obdobou magenergie a tvoření kouzel je podobné jako u Dungeon Mastera, také znaky či runy, jejichž kombinováním vznikají nejrůznější kouzla. K ikoně s názvem Battle není co dodávat. Teď proč adventure. Opět to souvisí s ikonami, jedna z nich má totiž název Network. Jak název napovídá, bude mít něco společného s počítačem. Tak tedy, vaše výprava nese počítač, pomocí něhož bude komunikovat, klást otázky a také logovat se na různé sítě. Jo fakt a jsem střízlivej. Pokud v nějakém městě narazíte na počítačovou síť, můžete se pokusit se do ní nalogovat, znáte-li ovšem příslušný kód a ten získáte po rozhovorech nebo v jiných sítích. Pak již nebude problém, ovšem za příslušný poplatek, si projít obsah tamní sítě, pročíst si něco nebo si něco "stáhnout". To jsou ty adventure prvky. Na začátku asi nebudete znát příslušné příkazy, proto zkuste příkaz HELP, ukáží se vám všechny možné příkazy, plus poplatky za nalogování apod. Zase super, že jo. Možná by vás teď mohlo zajímat, jak se budete pohybovat. Jsou totiž dva způsoby. První je pohyb po mapě, zde se jako kulička pohybujete po futuristické krajině a vybíráte si kam dřív skočit, zda do jeskyně do pevnosti či do města, bomba ne. Druhý způsob je klasický. Očima hrdinů vidíte ulici, kterou právě procházíte a vaše různé indikátory vás upozorní na blízkost nějaké bytosti, objektu či počítačové sítě. Teď asi bude na místě zmínit se o mapování, je zde automaping či není? Odpověď zní: je i není. Žádná mapa se vám sice nekreslí, ale v počítačových sítích jsou kompletní mapy měst či různých pater, stačí jen znát kód, mít dost peněz, mapu si můžete "stáhnout" a je to, taky zajímavé. Teď již víte o Perihelionu skoro všechno, na konec vám ještě nastíním, co se na začátku bude dít. Vašich šest hrdinů po probuzení vychází z citadely. Jejich první kroky by měly zamířit do města Midlight, zde se dozvíte první informace, první kódy na různé sítě, zkrátka základ pro vaše úvodní dobrodružství. Už asi není třeba dodávat, že se jedná o skvělou hru. Programátoři od Psygnosis se asi poučili a teď odvedli dobrou práci. Teď jen stačí zasednout k počítačům a ponořit se napínavého sci-fi příběhu, který vás hezky dlouho nepustí. Zkrátka jak by jeden můj kámoš, samozřejmě taky pařan, poznamenal dračí doupě z budoucnosti, nebyl by daleko od pravdy.



LEWIS

| | |
|---|---|
| 93% | Grafika |
| 90% | Animace |
| 94% | Hudba |
| 88% | Zvukové efekty |
| 95% | Přitažlivost |

**PERIHELION-THE PROPHECY**
Psygnosis + Morbid Vision
1993
sci-fi - adventure - dungeon
Na počítač: Amiga

Hodnocení:
**92%**

**Porovnej:**
**HIRED GUNS (Ex22) - Perihelion je lepší po všech stránkách: atmosféra, intro a hlavně grafika, která byla u Hired Guns dost odfláknutá. Psygnosis prostě udělali krok kupředu.**
**B.A.T. II (Ex15)- Druhý díl BATa je asi graficky o trošičku lepší, ale napětí je u Perihelionu větší a mimo adventure zde vyniká i dungeon.**
**CORPORATION (Ex4) - byla na svou dobu skvělá sci-fi dungeonovka, ale Perihelionu nesahá ani po kolena.**

# QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE

## Vydejte se na cestu do světa objevů.

Už jste někdy přemýšleli o tom, jak lodě, velké jako město, mohou plavat? Nebo jak to že kladivo může kladivo udělat díru v cihlové zdi, ale těžko s ním rozbijete cementový pilíř? Na co je a není dobrý olej? Určitě ano. Je to koneckonců celkem pravděpodobné vzhledem k vašemu předpokládanému věku. Abych vysvětlil ten tak trochu zmatený úvod, musím říci že se tentokráte jedná o jednu z her firmy Sierra, která se řadí do série programů pro ty nejmenší a začínající pařany. Odpovídá tomu nejen nápad, ale i zpracování, ale dost už bylo obecného povídání.

Turbo Science je podle údaje výrobce pro pařánky ve věku od devíti do čtrnácti let. Dle mého vlastního názoru by na obalu mělo býti uvedeno, že ji mohou hrát děti od toho okamžiku co se naučí číst. Kdy to je, to už je individuální. No a co se týká horní hranice, trochu bych ji možná snížil. Nedokážu si představit nikoho, kdo by Turbo Science hrál ve čtrnácti. Náplní hry je v podstatě závod. Avšak ne zcela normální pravidla umožňují právě to posunutí věkové hranice. Ve hře je zobrazena jakási mapa. Tuto mapu tvoří různé oblasti života. Doprava, televize atd. Na této mapě je posléze vytyčena trasa závodu, vedoucí přes několik vybraných oblastí. Smyslem závodu je dostat se ze startu do cíle (no, nic moc nového). Mezi jednotlivými stanovišti se hráč může přesunout různými způsoby (pěšky, na rogalu, letadlem, na koloběžce, autem atd.). Každý způsob má své výhody i nevýhody. Tak například je mnohem levnější odkráčet po svých než letět vrtulníkem. Na druhou stranu, co když právě soupeř bude mít dost peněz a vezme to letadlem. Je na každém z hráčů, který způsob zvolí. Aby to však nebylo tak jednoduché, jsou do toho zašmodrchané ty peníze. Na každém stanovišti si je hráč musí vydělat. K tomu stačí odpovídat na předkládané otázky. A tady se dostáváme k hlavnímu úkolu hry. Otázky nejsou jen tak ledajaké, ale odpovídají jednotlivým prostředím. Např.: Ve kterém místě má vozík horské dráhy největší potenciální energii (otázky vybírám z těžší varianty, přece nemůžete tohle chtít na dítěti, které se sotva naučilo číst).

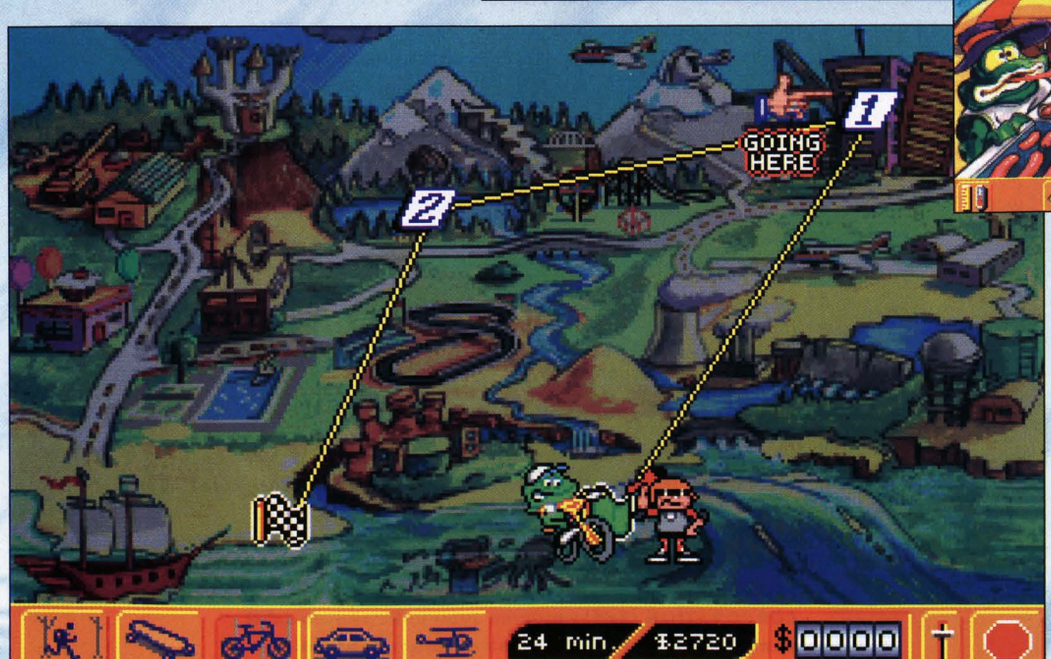
(Ta otázka s tou vodou, jak nadnáší, zatím nebyla zodpovězena. To snad ani není možný. - pozn. vyd.) K tomu se vám na obrázku zarámují tři možné odpovědi: místo, kde vozík začíná stoupat, vrcholek dráhy a místo až dole, kam se vozík řítí shora. Za každou správně zodpovězenou otázku hráč dostává peníze pro použití k přepravě. Naopak je nemožné jen tipovat, protože to zdržuje a za každou chybu jsou strhávány cenné prašulky z konta.

Když jsem hru domů přinesl, očekával jsem něco podobného jako The Incredible Machine, nebo The Incredible Toons. Částečně jsem se nemýlil. V Turbo Science je i něco z incrediblů. Celkový typ hry je však něco úplně jiného. Hra postrádá aktivní humor. Smát se můžete pouze groteskně namalovaným obrázkům a občasným animacím doprovázejícím správné odpovědi. V tomto směru je nepřekonatelný The Incredible Toons (uvažujeme-li comicsy od Sierry). Grafika je standardních 320x200 ve 256-ti barvách. A hudba? Nevěřil jsem svým uším. Většina melodií je stejná jako v The I. Toons! Co se zvuků týká, sem tam něco... Zkrátka nic světoborného. Celkově vzato, je vidět, že hra je určená těm nejmenším, kterým je jedno, jestli hudba je taková či maková, hlavně že to hraje.

| | |
|---|---|
| 75% | Grafika |
| 20% | Animace |
| 60% | Hudba |
| 50% | Zvukové efekty |
| 30% | Přitažlivost |

**QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE**
Sierra On-Line
1993
Na počítače: PC, MAC

Hodnocení:
**47%**

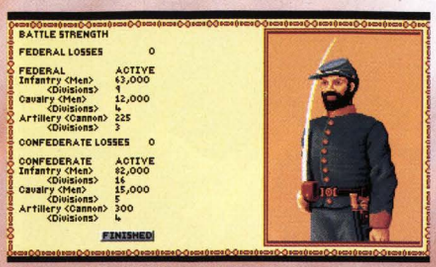


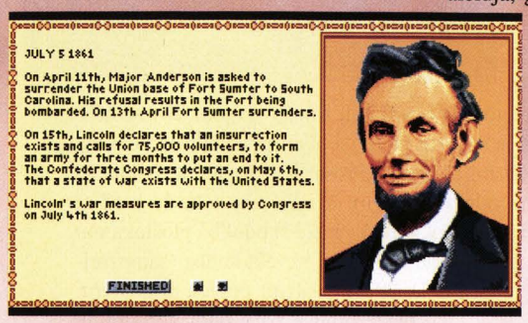

*Hru zapůjčil PC-klub DUNDY.*

**Porovnej:**
**The Incredible Toons - celkově jsou lepší, je to prostě sranda a může to hrát i otrlý pařan.**

# THE BLUE & THE GRAY

## Strategická hra z období války Severu proti Jihu. Námět dobrý, ale to zpracování...




Již po přečtení názvu této hry si někteří z vás uvědomí, že tyto barvy, tedy modrá a šedá, charakterizovaly nějakou válkou. Když přidám, že se jednalo o válku občanskou a že na začátku hry zazní melodie z písně "Glory, glory aleluja, glory, glory aleluja ...", nebude již těžké uhádnout, o jakou že to válku půjde. Pro ty, kteří si ještě nejsou jisti, tedy pro ty, kteří hodiny dějepisu prospali a u táboráku si nikdy nezpívali, uvedu, že se opravdu jedná o válku Severu proti Jihu. Teď mi nedá, abych nezavzpomínal na super (alespoň pro mě) INTERPLAYovský NORTH & SOUTH, který sice byl jednoduchý jak co do grafiky tak do obtížnosti, ale zábava to byla prostě skvělá. Toto nové zpracování občanské války v USA sice stařičký N & S předčilo v obtížnosti, ale co se týče grafiky krok ku předu to příliš není a já bych i řekl, že grafika se spíše zhoršila. Ale proč hned kritizovat, proč hned zatracovat tuto hru, když ještě ani nevíte, o co v této hře půjde. Tedy vlastně víte, že půjde o válku Severu proti Jihu. Jistě také nebude těžké uhodnout, že se bude jednat o strategii. Výrobce této hry, firma IMPRESSIONS, už má na kontě jednu skvělou strategii, hru CAESAR. Jednalo se o historickou strategii z období antického Říma, podobala se SIMCITY, ale navíc se tam i bojovalo. Historický námět dodržela tato firma i tentokrát, ale o tom ostatním se to už bohužel říci nedá. Sakra co ale furt kritizuju, snad se můžou najít i nějaké světlejší stránky na této hře, anebo ne? No nic, obraťme list.

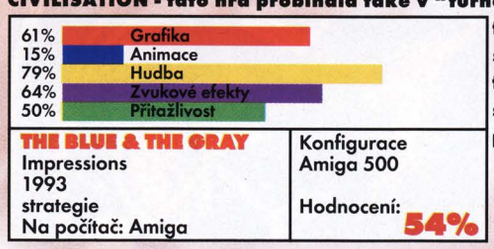
Na začátku se vám objeví menu, ve kterém si vyberete, zda bude bojovat v barvách Unie či Konfederace a pak se již můžete pustit do hry samotné. Na první pohled se vám bude zdát, stejně jako mně, že ovládání a hra vůbec je poněkud složitá, ale pak zjistíte, že se vám to nezdá a že hra opravdu poněkud složitá je. Objeví se mapa, podle mých geografických znalostí bych to tipnul na mapu USA, na níž budete přemísťovat své armády, ale armádu na začátku máte jednu. Každá armáda má určitý počet pohybů na jedno kolo. Čili teď vidíte, že se jedná o kolovou či "turnovou" hru, když pohnete se všemi jednotkami, uděláte co chcete, ukončíte kolo a hraje počítač, ten pohne všemi jednotkami, udělá co chce a hrajete vy atd. To jen tak na vysvětlenou. Mapa zabírá levou část obrazovky, na té pravé konáte ostatní věci. Doplňujete stavy svých jednotek, pozor jen ve městech, nasedáte na vlak, na loď, přeorganizováváte armády a spousta dalších možností, tedy ani v tomto ohledu tato hra za CAESARem nezaostala.

Teď se již dostáváme ke kořeni této hry, a nejen této, k bitvám. Jak jinak byste chtěli vyřešit spory mezi zemědělsko - otrokářským jihem a průmyslovým severem, diplomacie se nechytá, vždyť máme přece zbraně. A jak ty bitvy vypadají, jak bych to řekl ...zajímavě. Grafika je jako v celé hře, vyjma některých obrázků, více než ubohá. Tak alespoň že zvuky jsou jakžtakž na úrovni, ale zas koho vytrhne občasné zařehtání koní či výstřel z děla nebo pušky. Plusem bitev je strategická úroveň. Můžete libovolně rozmisťovat pěšáky, jízdu nebo dělostřelectvo po bitevním poli. Může tedy i obklíčovat nepřátelské jednotky, tedy v případě, že na to máte dostatek jednotek. Stačí pak jen dát play a bitva může začít. Je sice zajímavé sledovat, jak se bitva vyvíjí, ale tolik času na to zas nemám. Všechno totiž probíhá hrozně pomalu. A proto je lepší zvolit autoplay a chvíli počkat, až se vám objeví vykalkulované výsledky bitvy. Vidíte, že ani bitvy nejsou nic moc.

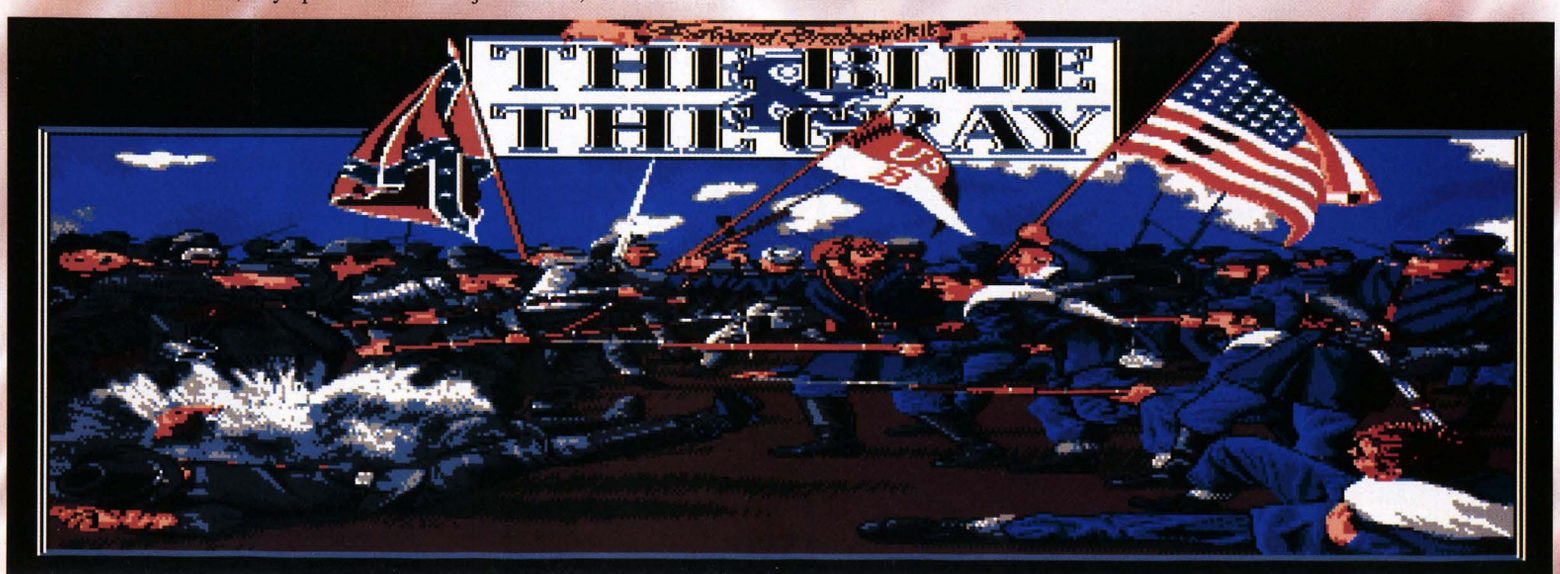
Na závěr uvedu alespoň jedno plus této hry. Po odehraném kole se objeví jakési zprávy oznamující co se kde kdy stalo, jaká jednání se kde kdy vedou apod. Navíc tomu vévodí podobizna Abrahama Lincolna a docela slušná hudba. To je ale trochu málo, nemyslíte? Mluvit se má ale i o těch horších hrách a teď se sám sobě divím, že jsem o této hře tak dlouho dokázal psát. Tak co, IMPRESSIONS, jaké historické období to bude příště? Co takhle VŘSR.

LEWIS

**Porovnej:**
**NORTH & SOUTH - ačkoliv je toto zpracování občanské války USA daleko starší, je daleko lepší. A to už co grafiky či do zvuků.**
**CAESAR (Ex15) - minulý výplod dílen firmy IMPRESSIONS dopadl o mnohem a mnohem lépe, a to ve po všech stránkách.**
**CIVILISATION - tato hra probíhala také v "turnovém" režimu, ale také je lepší po strategické, grafické, zábavné stránce a vůbec, prostě je lepší.**




| | |
|---|---|
| THE BLUE & THE GRAY | Konfigurace |
| Impressions | Amiga 500 |
| 1993 | |
| strategie | Hodnocení: 54% |
| Na počítač: Amiga | |

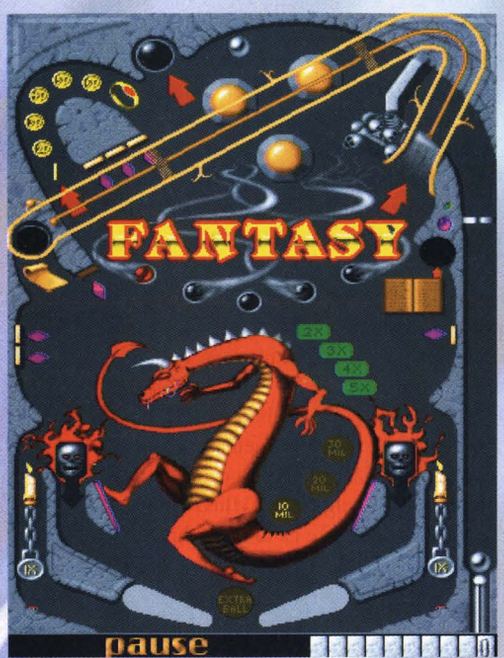


# SILVERBALL

## Koho omrzel EPIC PINBALL, má další šanci na SILVERBALLU.

Levá páčka. Nahoru. Tam na tu plošinku. Tam né, víc doleva. Sakra, zase jsem ztratil míček. No nevadí. Mám ještě další dva. Natáhnout a jedem znova. Promiňte, nechal jsem se unést tímto skvělým pinballem. Není to poprvé a doufám, že ani naposled. Ale teď k té očekávané recenzi na Silverball.

Předpokládám, že už jste někdy měli čest s hrou tohoto tipu a tak se nebudu zdržovat složitým vysvětlováním myšlenky hry. Ono není co vysvětlovat. Jde jen o to, dobře mířit, odhadnout správný okamžik a doufat, že míček poletí na to místo, kde dostanete nejvíc bodů. Při troše štěstí si to může zkusit i čtyřletý špunt s podprůměrným IQ. Jak jistě víte, není to na našich computerech nic nového. Jenom v posledních letech se objevili na PC dvě podařené verze této zpravidla mechanické hry. Nyní se k nám dostala další simulace do pinballové rodinky. Abyste si nemysleli, že jde o něco převratného, musím vás ujistit, že nejde. Silverball není v ničem nový a myslím, že tvůrci se o žádnou novotu ani nepokoušeli. Vzali si styl od svého staršího bratříčka Epica a jednoduše k němu přidělali nová prostředí. Takže se můžeme přenést do středověku, zahrát si kulečník, zalétat si v kosmu nebo prožít hrůzostrašnou noc s krvežíznivým upírem. Komu se nelíbí upíři, může se přenést do světa řeckých mytologií. Prostě si na své přijdou milovníci všech možných žánrů. Po stránce hratelnosti nelze hře nic vytknout, protože si tvůrci dali záležet na tom, aby se hráč ani chvíli nenudil. Všude je spousta prémií a bonusů, až člověk neví, na kterou plošinku by se měl strefovat dřív. Prostě paráda. Jen je škoda, že v některých stolech jsou odrazové stěny rozmístěny tak, že hráč si během hry ani nestačí pořádně pinknout a nějaká škodolibá plošinka mu hned odpálí míček ven ze hry. Celou hrou zní skvělá hudba (samozřejmě v každém prostředí jiná) a dokonale vytváří tu pravou atmosféru. Takže si chvílemi přepadáte, jako byste hráli v baru pool nebo jindy máte pocit, že jste ve 14.století. Prostě jedním slovem skvělá. Á, málem bych zapomněl na zvukové efekty. Těch je tady taky strašná spousta a kupodivu jsou docela vydařené. Snad jediným nedostatkem je to, že veškerou hudbu a efekty si vychutnají pouze majitelé sound blasteru.




Co říct ke grafice? Není to nic co by uchvacovalo, ale to se přece nevyžaduje. Hrací pole přesahuje jako obvykle jednu obrazovku a ukazuje se ta část, kde je právě míček. Naštěstí pozadí plynule scrolluje a tak to vypadá jako kdyby se po hrací desce prohánělo skutečný míček. Výsledný efekt je slabě nadprůměrný. Menu jsou tvořena digitálními písmenky a po odsouhlasení se rozprsknou po obrazovce na tisíce bodů. Tento efekt ale i samotná menu jsou stejná jako u Epicu, ale když se to osvědčilo, proč ne.

Jestli jste dobře počítali, tak jste zjistili, že hra má celkem pět stolů. Není to sice mnoho, ale kvantita přece neznamená vždycky kvalitu. Komu se tedy líbil Epic a nestačilo mu osm stolů, má tady možnost zkusit svůj hráčský um na delších pěti a ani si nemusí zvykat na žádné novoty. Silverball jsou vlastně nové stoly ve starém stylu.

P.S. Jestli budete chtít pomoct náhodě anebo jen tak zlostně třísknout do hracího stolu umožní vám to jedna klávesa. Pro ty, kteří by měli problémy z hledáním, tu mám jednu nápovědu. Je to ta zaručeně nejdelší.

SILVER

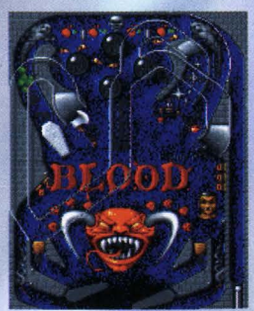
**Porovnej:**

**PINBALL DREAMS**

**Porovnání je těžké, ale zde byly o trochu lepší zvuky i efekty a jemnější grafika. Zase na druhou stranu měli menší počet stolů a každý stůl neměl své menu. To je ale lehce zanedbatelná maličkost.**

**EPIC PINBALL**

**Tyto hry jsou jako jednovaječná dvojčata, akorát Epic je o tři stoly větší. Jinak jsou naprosto totožné a nezkušený laik by je těžko rozeznal. Snad jen jeden nepatrný rozdíl by tady byl. Ke každému stolu je tady udělán stručný popis. Jinak asi nic.**




| | |
|---|---|
| 98% | Grafika |
| 90% | Animace |
| 91% | Hudba |
| 98% | Zvukové efekty |
| 90% | Přitažlivost |

| | |
|---|---|
| **THE LABYRINT OF TIME** | Konfigurace |
| Tera Nova Development | PC 386, 4 MB RAM |
| 1993 | SVGA, CD – ROM |
| adventure | MYŠ |
| Na počítače: PC, MAC | Hodnocení: **98%** |

# DOPISY ČTENÁŘŮ

## ZDRAVÍME VĚRNÉ PŘÁTELE VŠECH GAMES !!!

Dopisů přišlo jako vždy velké množství, což nás těší, ale nesmírně nás rmoutí (jsem rmoucen - pozn. vyd.) fakt, že není možné všechny uveřejnit. I když jsme dopisům věnovali čtyři stránky, dostalo se pouze na zlomek těch nejzajímavějších. Nebudeme dlouho chodit kolem horké kaše a vrhneme se střemhlav do řešení vašich problémů.

***Vážená redakce,***

*Obracím se na vás se dvěmi žádostmi o radu.*

*1. Chtěl bych se zeptat, kde si mohu opatřit (resp. objednat) vámi uváděné hry (např. TFX, Quest for Glory 4, ACES Over Europe, Inca 1 - 2, Legend of Kyrandia 2, Gabriel Knight, X-Wing, ...). Prosím tedy, zda byste mi mohli zaslat tuto adresu(y) (a ceny mnou uvedených her), popřípadě je(i) otisknout v Excaliburu, protože si myslím, že nejsem jediný, kdo se takto ptá.*

*2. Chtěl bych vědět zda, když u hry např. QUEST FOR GLORY 4 uvedete, že je pro PC 386SX, 4MB RAM, mi půjde i na PS 386 DX.*

*Vyjádření k vašemu časopisu: Jsem sice novým čtenářem Excaliburu, ale nový desing, který jste časopisu dali, a zpracování recenzí a návodů, mně přesvědčilo, že opravdu víte co máte dělat... Snad i proto jsem se rozhodl stát se předplatitelem.*

*Děkuji vám předem za odpověď.*

*S pozdravem* ***Kalina***

Většinu nejnovějších her si můžete opatřit u firem, které inzerují v Excaliburu. Jestliže je hra dělaná pro 386SX, samozřejmě vám půjde i na vyšším stupni DX či na 486.

***Vážená redakce,***

*při pročítání Dundyho návodu v Ex23 na Legend of Kyrandia jsem našel chybičku. Při tvorbě duhy se mi nepodařilo namíchat zelenou barvu dle jeho rad. Naštěstí jsem si vzpomněl na začátek, kde byl zelený likér pro myšáka, a podle toho jsem zelenou barvu namíchal. Dále se velice divím, že redaktor může do časopisu napsat "Krokodýlovy dejte cibuli...".*

*Když už tak pročítávám ty vaše recenze, dostávám chuť na ty hry, a tak by mě zajímalo, kde lze dané hry sehnat. Například se mi velice zalíbila recenze hry The Fury of the Furries nebo tak nějak. Ale kde je vzít?*

*A nakonec mi prosím dejte vědět, kde vaší redaktoři berou návody na adventury nebo mapy na dungeony apod.*

*Protože se mi v Excaliburu nepodařilo najít více chyb, usuzuji, že to je velice dobrý časopis.*

***S úctou Triceratops***

Za tabulku v návodu na Hand of Fate se omlouvám, trochu to zkomolili při kokrrktuře. Místo "Sýr" má být "Síra".

Poslední dotaz je trochu podivný. Pro nás, pocházejíce z jakéhosi neznáma, jsoucna, možná z podnětů boha. Redaktoři se zjeví, sednou, zapnou počítač, vloží disketu, v jedné ruce myš, v druhé tužku a slovo po slově, políčko po políčku, zkontrolují, odevzdají, vydavatel vydá, čtenáři přečtou.

Jsme rádi, že se ti náš časopis zamlouvá a děkujeme za upozornění.

***ČAU EXCALIBUROVÍ POLOBOZI, NESMRTELNÍ, SUPERPAŘANI,...***

*Mám problém. Chci si koupit Amigu 600. V Ex23 píšete, že je nejlepší a nevím, jestli mi na ni budou šlapat hry, jak píšete v Novinkách pro Amigu (např. Lands of Lore, Legend of Kyrandia). Nemusíte otiskovat můj dopis, jen prosím odpovězte, abych věděl, jestli si ji mám už koupit nebo jestli mám ještě šetřit a koupit si Amigu 1200.*

*Odpověď na IQ otázku zní: slaná voda má větší hustotu než sladká voda, proto nadnáší víc než sladká voda, a proto sladká voda má menší hustotu a proto míň nadnáší než slaná voda a protože slaná víc nadnáší proto má větší hustotu, a když sladká voda.*

*Chtěl bych se omluvit redakci PC Formátu, že jsem na ně byl zlej ve svém dopise, protože jsem nevěděl o zradě ICE a ANDREWA. Mylně jsem se domníval, že za odstoupení ICE a ANDREWA může někdo, ale v posledním Excaliburu jsem se dozvěděl pravý opak. Díky redakce PC Formátu.*

*Čau, předem dík za odpověď.* ***David Hanus***

Kdo problémy nemá??? To ani nevím, že se v Ex23 objevila tak mylná informace o Amize 600 a její kvalitě. Již malé dítě hned po narození ví, že nejlepší je PC. Proto IQ odpověď zní: PC je lepší než Amiga, proto šetři a kup si PC, když Amiga je horší.

S problémem kompatibility se zeptám nějakého Amigisty, až ho někdy potkám. To víš, jejich řady pozvolna řídnou. Divím se, že ještě nejsou na listině ohrožených druhů.

(Nejsem Amigista. Jsem Amigisto-Macintosho-STčkovko-Silicoňák. A600 se již doprodává, A1200 je podstatně lepší a rychlejší. Hry dnes šlapou téměř všechny sem-tam, často v AGA rozlišení. V té nejvyšší kategorii se očekává snad již tento měsíc Amiga 5000 s MC68060, WB 4.0 a s možností volitelného procesoru RISC. Pentium, DX/4 nebo POWER PC se můžou jít zahrabat. Cena základní konfigurace se odhaduje asi na polovinu ceny nejlevnějšího modelu IBM s procesorem POWER PC, tedy asi 130.000 Kč. Jinak A1200 stojí mnohem méně než srovnatelné PC. Doporučuji se informovat u firem, inzerujících v Excaliburu. - pozn. vyd.)

Zbytek dopisu je bez komentáře.

***Ahoj pařani (nebo radši pisálkové?)***

*Předem posílám pozdrav z Marsu. Jasně kecám, ne že bych tam nikdy nebyl (po požití tyčinky Mars), ale momentálně jsem oběma nohama na Zemi. Nebojte se, nechci rozšířit 10 000 uchazečů o spoluautorství (ne že by mě to nelákalo, ale nepřeceňuji své schopnosti). Chci Vám pouze sdělit, že se mi Váš časopis líbí. Grafickou úpravu považuji za velmi zdařilou (až na několik tmavých míst v č.22), články, recenze, a vůbec... jsou super. Taky se mi líbí pohledy na hardware a doufám, že v tom budete pokračovat. Také bych si přál, aby se v EXCALIBURU nezačala roztahovat Sega, Nintendo a podobné herní (konzolové) paskvily a aby se nezačaly objevovat hejna celostránkových inzerátů. Takže celková vize (angl. vision) a celkové score pro Vás je 99,99%. Což tak málo - pouhých 99,99%. Aha, už to mám. Jediné, co mě plně neuspokojuje, jsou hodnotící tabulky. Např. na první pohled nevím, o jaký typ jde (vím, vše potřebné obsahuje článek, ale přece). Takže když to shrnu, tak Vám přeji dlouhé trvání, velký ohlas, hodně prodaných výtisků a v rámci možností co největší prachy.*

*P.S. Moc se mi zamlouvá Vaše mladá krev (redakční). (Pane, vy jste upír? - pozn. vyd.)*

*P.S.S. Něco mě nutí si Vás předplatit (lenost vstát od počítače a jít shánět).*

*P.S.S.S. (existuje to?) Doufám, že jsem nezměnil smysl slova pouze.*

Jseš si jist, že nestojíš na Zemi pouze jednou nohou? Při čtení řádek tvého dopisu tomu vše nasvědčuje. Na tmavá místa si vezmi lupu, stejně se ti bude hodit při nahlédnutí do hardware. Pouze Sega, Nintendo a podobné, já bych řek všechny Osmibity, Amigu a to ještě nevíš, že se Martin Ludvík snaží prosadit Macintoshe. Návrh minulé hodnotící tabulky podstrčil nejmenované osobě jeden věrný zelený čtenář právě při návštěvě Marsu. Ale možná jsi si všiml, hbitě jsme zareagovali na nepříjemné ohlasy právě ze Země, kde se nachází pravděpodobně většina našich čtenářů. Je to sice nekorektní vůči našim vesmírným příznivcům, ale jejich pošta je velmi pomalá a dopisy, námitky a připomínky jsou již neaktuální.

P.S. My si taky každý večer pícháme kapačkou čerstvou dávku. (Pomóc, jsem tady s upíry! - pozn. vyd.)

P.S.S. Možná taky trochu Martin Ludvík (toho neznám - pozn. vyd.)

P.S.S.S. Určitě existuje. Myslím, že ani ne, možná tak trochu. (O co tady jde? - pozn. vyd.)

***Čau jeskynní pařani*** *(když můžou být skalní, proč ne jeskynní - pozn. dop.),*

*rád bych se dozvěděl něco o sériovém kabelu. Chceme si s kámošem propojit počítače, ale nevíme jak! Nevíme kde koupit kabel, software, jak zapojit kabel. Máma oba 286-ku, ale lze připojit např. 286-ka a 386-ka?*

*Dále nevím, zda funguje F-29 RETALIATOR přes sériový kabel (hráli bychom proti sobě). Jestli ne, prosím, poraďte mi, které hry (hlavně simulátory, ale i jiné) lze hrát přes sériový kabel.*

*Váš časopis se mi velmi líbí. Hrajte, pařte a dohrávejte hry, pište recenze a návody a všechno bude OK. Jste SUPER. Doufám, že si to nezkazíte.*

*Prosím odpovězte mi.*

*S pozdravem zasílá Petr Fismol.*

Milý Petře,

popíšu ti, jak jsem asi tak kupoval kabel já. Jednou takhle časně ráno vstanu, ošplíchnu se, nasnídám se, obléknu se, nazuju si boty, otevřu dveře, zamknu, jdu rovně, pak doprava, druhou ulicí doleva, sednu na metro, jedu tři stanice, vystoupím, vlezu do hardwarového obchodu, slušně pozdravím, opráším si boty, jdu k prodavači a zeptám se "Máte, prosím vás, sériový kabel???". Prodavač odvětí "ano, máme", já na to "jeden si vezmu", vytáhnu peněženku, otevřu ji, položím na pult peníze, poděkuji a opustím obchod, jedu metrem tři stanice opačným směrem, dám se doprava, druhou ulicí doleva, odemknu, připojím kabel na Com2, zapnu počítač, ..... (...a ono to nefunguje! - pozn. vyd.)

# Simon the Sorcerer

EXCALIBUR
adventure soft
PC-KLUB DUNDY

Asi takhle, sériový kabel koupíš téměř v každé slušné hardwarové firmě. K pařbě her není nutný žádný software. Kabel připojíš na volné Comy na obou počítačích a můžete se pustit do boje. Propojit samozřejmě můžeš libovolné typy počítačů. Konkrétně F-29 Retaliátor lze propojit velmi snadno, bez vážných komplikací a hrát jinak než proti sobě nejde. V současné době můžeš přes kabel hrát již velmi mnoho her, mezi nejlepší patří DOOM, ale i starší tituly jako Powermonger, Populous 2 a simulátory, alespoň ty nejnovější, téměř všechny. V případě dalších problémů se zastav v PC - Klubu DUNDY a já ti to předvedu názorně.

Nic jinýho neděláme. To snad je. To jsme. Určitě ne. Vždyť odpovídáme.

***Čau Excaliburáci!!!***

*Jak se vám daří? A co vaši mazlíčkové, nepřehříváte je moc? Musím Vás pochválit za to, jak hezky děláte ten časák. Je prostě SUPER. Kvůli němu jsem ve vlaku přejel stanici a přišel pozdě do školy, vlezl jsem s ním do vany, poručil díky němu několikráte pravidlo "Při jídle se nečte", prostě než jsem ho 2x přečetl, tak jsem si díky němu udělal milión problémů.*

*Ale abyste neusnuli na vavřínech, píšu Vám taky ňákou kritiku (sami o to čtenáře v časopisech žádáte):*

*1) Především informace o hrách. Jestliže napíšete, že Alien Breed II jste testovali na Amize 500, tak se moc nedozvím, estli tato hra existuje i na PC (asi Vám došlo, že mám PC) (Jak si může takový inteligentní tvor hrát hry na "PC"? - pozn. vyd.)*

*2) Dále to je barevné pozadí stránek EX - je to docela dobrý, ale jen do tý chvíle, dokavaď je to světlý. Když je to tmavší a ocitáte se v situaci, že jedete v dopravním prostředku a náhodou s sebou nemáte halogenovou baterku, tak se prostě nečapete. (Jak to, že si takový inteligentní tvor nenosí s sebou halogenovou baterku? Já ji nepotřebuji, svítím očima - pozn. vyd.)*

*To je asi tak všechno hlavní ke kritice (doufám, že jste se moc neurazili).*

*Chtěl bych Vás moc poprosit, jestli byste nevydali návod k ovládání hry FRONTIER (ELITE 2). Lítám jak puk a výsledek žádný. Na první planetě, kde jsem, nakoupím zboží, vzlítnu a letím směrem k planetě X hned, jak vletím do vesmíru, tak se ta blbá planeta začne pohybovat v ňákým blbým vesmírným víru, nebo co to je! Nejdřív letí ode mě, pak zase ke mě a přelítne mě, čímž letí zase ode mě (uf...). To se opakuje až do té doby, než mi dojde palivo, nebo mě někdo nenapadne.*

*Když mě někdo napadne, hodinu ho zaměřuju, a když ho zaměřím raketou, a když se mi jí podaří vystřelit, modlím se, aby ho zasáhla. Když ho náhodou zasáhne, tak zjistím, že se mu nic nestalo a stále létá kolem mě a snaží si mi ublížit. S laserem se na něj vůbec nečapu, protože létá daleko ode mne a když se konečně přiblíží, tak se jen mihne a když otočím raketu, tak už je ode mne zase 11 km.*

*Prosím, pomozte mi, jak přistát na cizí planetě a jak se bojuje (německý manuál mi moc nepomůže). Jsem úplně zoufalej.*

*Doufám, že mi pomůžete. Váš věrný čtenář OMO*

*P.S.: Help me, MAY DAY, MAY DAY*

*P.P.S.: Hel... blu.. blu..*

Daří se nám docela dobře. Nažhavený jsou až až, mi je spíše chladíme, takový malý ventilátory. Než abys přišel pozdě, ses měl raději vrátit a něco pořádnýho zasmažit. Popřemýšlíme, zda by se nedal tisknout na nenamočitelný papír. Pravidla jsou od toho, aby se porušovala. (Používejte sušenou vodu - pozn. vyd.)

K bodu 1 - Máš ale jisté, že je na Amize 500.

K bodu 2 - Grafik vycházel z toho, že pařani většinou neopouští svůj počítač pouze ve velmi kritických situacích. Čili, že ho mají předplacený a budou ho číst doma pod pořádným reflektorem.

JAKO CO??? JAKO PUK??? To se pak nemůžeš divit, že nemáš výsledky. Musíš lítat jako kybernetické plazma v obsidinové raketě s jadernou hlavicí a samozřejmě ekologickým výfukem. Jestliže letíš k planetě X a nejde ti to, tak to znamená, že na to jdeš ze špatného konce. Vezmi to z druhé strany a leť k planetě A. Nejlepší stratégové říkají, "když nemůžeš zničit nepřítele, přidej se k němu." Možná, že se také modlíš ke špatnému bohu. Snaží se ti ublížit??? Od toho tam možná jsou. Hmmm, přesto mi tě je líto.

Uvidíme co se dá dělat. Jeden odborník je do toho dost zažranej, tak možná, že nějakej ten žvást by se mohl utrousit.

P.S.: OMO?, jako bych to už někde slyšel, možná při praní, ale já neperu, no nevím...

***Vážení Excaliburi,***

*už dlouho si kupuji Váš časopis. Musím říci, že je velmi dobrý až na jednu věc: uvědomujete si, že když budete čtenářům předkládat historky o počítačových pirátech, příliš jim počtení nezpříjemníte. Spíše naopak. Uvědomujete si také, že když by softwarová policie pochytala většinu pirátů, je vydání Vašeho časopisu poloviční?*

*Neznám nikoho, kdo by si nebyl vědom rizika, které postupuje při pirátství. Ale nebýt pirátů, Váš časopis by končil. Dovedete si představit člověka, který dá za hry ročně 15000 až 20000 Kč? Řešením by možná bylo zlevnění her. Ale to už nechám na úvaze jejich výrobců a distributorů.*

*To je asi tak vše ke kritice. Jinak Vás musím chválit, grafická úprava se stále zlepšuje. Rád bych, abyste také uváděli i některé programátorské techniky - grafiku apod. Chybí mi recenze ICE a ANDREWA - škoda, že odešli.*

*Doufám, že Vás tak dlouhý dopis moc neunaví. Na závěr to nejlepší. Pár čítů:*

*(Následují dva číty, které naleznete na stránce jim vyhrazené - pozn. redakce).*

*PS: No money - no Excalibur. No Excalibur - no future.*

*TOMINI RASERINI*

*Otázka ohledně pirátství již byla mnohokrát řešena a tak nemíním to nadále rozmazávat. Podle tvých slov je mi jasné, že ty patříš mezi ty nelegální šířiče. Když nemáš peníze, je to tvoje smůla, mi jsme časopis počítačových her a ne žádná poradna. Ale nevím, proč při pozavírání počítačových pirátů by měl být náš časopis poloviční, nebo dokonce by měl SKONČIT. Podle mého úsudku by to bylo pouze dobře, když by nelegální uživatele pozavírali. Výrobce by pak prodal více kousků, tím vydělali více peněz a tím by mohl snížit cenu. Nehodlám rozebírat, jak to dělala předchozí redakce, ale v současné době jsou všechny hry opatřeny ŘADNĚ a LEGÁLNĚ.*

*Za číty a dopis ti děkujeme. (Měli by Tě zavřít, až zčernáš, ty piráte jeden. To se dělá, takhle si kopírovat programy? Ty, ty, ty! - pozn. vyd.)*

*Nazdar borci.*

*V tomto čísle (Ex22) chcete informace o prosperitě vašeho časopisu. Tak tady to máte: Obálka nic moc (zkuste něco jako Ex17, 16, 15). Grafická úprava je super, až na to pozadí textu. Občas se ta černá písmena špatně čtou na černých šmouhách. Volte světlejší odstíny.*

*Recenze - paráda. Hodně, obsáhlé, vyčerpávající a aktuální. Ovšem mohli byste sázet písmena jako v Ex21. Určitě by se vám na stránku vešlo více obrázků.*

*Návody - málo a vesměs na PC, tak se nedivte, že se mi to jako Amigistovi nelíbí. Věnujte se více Amize. (Jsem proti! PC by se měly jako omyl lidstva zcela vymýtit. - pozn. vyd.)*

*Plakát je sice fajn věc, ale alespoň by na něm mělo být něco poznat (ze vzdálenosti). Toto je také to jediné, v čem je SCORE lepší, ale jinak EXCALIBURU nesahá ani po pr..... Ostatní rubriky jsou OK. Měli by jste také zlepšit zasílání Ex poštou (myslím na čas). Pro tentokrát jste mě vyřadili ze soutěže A-B-Compu 3.otázkou. Špatný vliv č.3 byl uveden v úterý 22.2. a Ex22 mi přišel až ve středu 23.2. Nehledě na to, že o tom pořadu jsem dosud neslyšel (v příloze MF DNES v TV programu není uveden).*

*A nakonec jste nám předplatitelům měli poslat výpis z databáze. Nic mi nepřišlo.*

*No tak to by bylo asi tak vše k tomuto číslu. Psát o tom, že jste na našem trhu jednička nemusím, jen mě štvou bláboly ve SCORE, že jsou nejlepší Evropským časopis (počítačový), a přitom se bojí do něho napsat slovo EXCALIBUR (mají málo místa, ale to jste jistě také četli). Zajímal by mě tedy váš názor na tento časopis (SCORE).*

*A taky je super, že jste se zbavili SEG a ostatních ptákovin pro dětičky (pouze můj názor na tyto automaty - nebrat osobně).*

*Co více. Přeji vám hodně úspěchů a hlavně pravidelných vydání, hodně příznivců a čtenářů. Takže se mějte a těším se u 23. čísla nashledanou.* ***Fluke***

Z tvého dopisu nevím, jestli je adresován redakci nebo vydavateli. Obálku, grafickou úpravu, velikost písma, plakát, předplatitele, poslání výpisu databáze a včasné vycházení jsou záležitosti vydavatele, redakce je ovlivňuje pouze okrajově. Bohužel, nemůžeme ovlivnit ani televizní program. V tomto čísle, které nyní čteš, je již pozadí zesvětlené, jestli již náhodou není úplně jiné (čtvrtá generace EXCALIBURU). VĚNOVAT SE VÍCE AMIZE#@<!????? NO!!! NEVER!!! Nemůžu dýchat. Dusím se. Am... nikdy. (Buďme realisté. Amiga je prostě lepší. - pozn. vyd.)

Upřímně řečeno já osobně moc SCORE nečtu, samozřejmě jsem ho viděl, ale nemám čas číst pro mě nezajímavé a neaktuální články. Jestli je nejlepším Evropským časopisem si netroufám posoudit, to nechám na čtenářích. Nevím přesně, v kolika zemích vychází, já osobně jsem ho viděl pouze v Českém vydání, ale když mají tak široký ohlas, tak proč ne. Jinak jim přeji jen to nejlepší, je to pro EXCALIBUR poměrně zajímavá konkurence. To je ovšem pouze můj osobní názor.

(Řekl bych, že Excalibur má značné rezervy. Mě osobně se celkově nelíbí grafická úprava (dal bych přednost bílému pozadí - ale to skoro nikdo nechce). Také kvalita obrázků v poslední době šla dolů - je to způsobeno beta verzí programu Quark, který jsme zakoupili na konci minulého roku a do dnešního dne nám nebyla dodána plná verze... Aktuálnost obsahu vzrůstá - hlavní výhoda čtrnáctideníku se začíná projevovat. Kromě C64 se v Ex objeví Atari XL\XE (dohromady asi 1-2 strany) a možná, že v Ex zůstanou nějaká ta PC. JKL se chystá zrecenzovat množství her na A1200. Za dveřmi je taková super-věc, o které bych se zatím nerad šířil. Excalibur klub se konečně rozjede. A-B-Comp zkrachoval a tudíž je otázka, co bude se soutěží a zda nám zaplatí značný dluh. Odběr Excaliburu vzrůstá, počet předplatitelů stoupá, prodejní cena se ustaluje na 24 Kč, pro předplatitele se připravuje cena 18 Kč. Ke SCORE se nemohu vyjadřovat, neboť mi to nepřísluší. - pozn. vyd.)

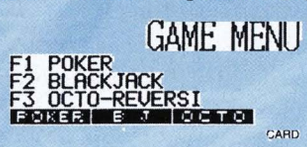
**DUNDY**

# 3-GAME FUN PACK

## Hry na digitálních diářích.

Co se týká her, v Excaliburu se nyní v podstatě píše jen o "klasických počítačových hrách". Do rukou se však leckomu může dostat i něco z úplně jiného soudku. Následující text nepopisuje žádnou novinku a berte ho proto jen jako zajímavost, kam se už ty hry všude dostaly.

V současné době si čím dál tím více lidí kupuje digitální diáře. Nikoho už nebaví pořád hledat ve vizitkách tu správnou adresu či telefon. Mezi těmito elektronickými "notesy" zaujímá jedno z čelních míst firma Casio. Možná si vzpomenete, že kdysi šla v televizi reklama na digitální diáře fy. Casio, které umožňují rozšíření o kartu. Byli tam takoví dva maníci a posílali si ty kartičky po stole. Jenže tihleti pánové si vyměňovali pouze data a data a data a... No uznejte byl by hřích nevyužít databanky také pro zábavu. A tak v roce 1992 vypustila firma Casio do světa kartičku, na které nenajdete ani data, ani tabulkový procesor, ani přídavnou paměť, ale normální a běžné hry. Nabídka sice není nijak rozsáhlá, ale to málo, co se na kartu vešlo zkrátí nejednu cestu vlakem či autobusem. Po vložení a spuštění karty se na displeji nejdříve objeví titulní nápis a pak již stačí si jen vybrat v Game Menu co si dáte. Jak vyplývá z čísla v názvu karetky, jsou k dispozici tři "pařby". Poker, Blackjack a Octo-Reversi. První nemusím představovat vůbec nikomu. Druhou jen některým a proto jen pro ten zbytek: systém 21 - Oko. Třetí je už poněkud složitější. Opět jsou však mezi námi jedinci této hry znalí, neboť jde o stejnou hru Reversi, jaká byla dodávána spolu s Microsoft Windows 3.0 na PC. Jde zhruba o systém piškvorek, ale s jakýmisi nám cizími pravidly, která nebudu dlouze líčit. Poker a Blackjack se hrají vždy proti kartě, Octo-Reversi si můžete rozdat i s někým jiným. Diář s kartou pak působí jen jako poněkud drahý čtverečkovaný papír. Co se zpracování týká, grafika odpovídá rozlišení displeje, ale klobouk dolu. Programátorům se výborně podařilo obejít vestavěný textový mód diáře a vše je velmi rychlé (rychlejší než standardní text z paměti). Se zvuky je to horší. Ale co, diář na to není stavěný a tak kromě klasického "píp" neuslyšíte zhola nic.



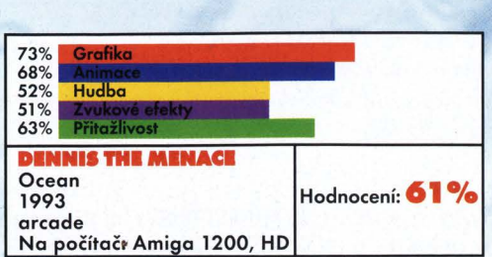
JOHNSON

# DENNIS THE MENACE

V poslední době se stává takřka pravidlem převést film, více či méně úspěšný, do počítačové podoby. Tohoto riskantního úkolu se často zhošťuje firma OCEAN. Tato firma má také v tomto oboru již dlouholetou praxi. Výsledkem jejich snažení pak byly více (Hook, Jurassic park) či méně (Home Alone, Lethal weapon, Addams family) úspěšné hry. Charakteristické pro tuto firmu je fakt, že výsledná hra byla většinou typu arcade (s vyjímkou skvělého, i když krátkého HOOKa) a to bez ohledu na žánr toho kterého snímku.

Tolik tedy úvodem, jistě vás asi teď napadlo, že bude řeč o přepisu nějakého filmu do podoby počítačové. Ano, je to tak, a hned musím uvést, že všechna výše uvedená pravidla platí i pro tuto hru. Tentokrát se jedná o film DENNIS THE MENACE (v našich kinech uváděný pod názvem Dennis postrach okolí). Film byl natočen podle stejnojmenného seriálu o velice roztodivném a velice energetickém (ale co to už melu, energickém) chlapci, který se svému okolí a hlavně svému sousedovi stává pravým postrachem. Nyní k těm pravidlům. Tím, že tato hra existuje, je splněno první z nich. Když se podíváte na výrobce, zjistíte, že je splněno i druhé pravidlo. A jelikož je to arcada, je vidět, že ani v tomto bodě tato hra není vyjímkou. Teď ale musím uvést dvě věci na obranu Dennise. Za prvé: jakési akční prvky by se i ve filmu daly postřehnout a za druhé: film nepatří, stejně jako tato hra, k těm nejlepším. Grafika je u této hry velice podobná jiné OCEANovské hře a to Home Alone. Pro ty, kdo ji neviděli, shrnu jaká ta grafika je: nic moc (stručnost nade vše - pozn. Johnson). Ale protože předpokládám, že tuto hru budou hrát spíše mladší pařánci, bude lepší říci, že je hezká. S hudbou je tomu podobně. Idea je jednoduchá, musíte chodit, běhat, skákat do té doby, než ztratíte všechny životy nebo dokud nezvítězíte. Samozřejmě že to nebude jen tak jednoduché a v další cestě bude Dennisovi bránit spousta překážek. Například míč na americký fotbal, starý gramofon a také různí netopýři a myši. Jak je vidno, programátoři od OCEANu asi po úspěchu Jurského parku trochu zpychli a jak říká moudré přísloví: pýcha předchází pád. A tím pádem byl DENNIS THE MENACE, uvidíme jaký film se stane jejich příští obětí, ale hlavně doufejme, že se o něm budou moci napsat trochu lichotivější slova než ta, která jste právě dočetli.

LEWIS



# DOPISY ČTENÁŘŮ II

***Vážená redakce Excaliburu.***

*Píšu Vám, protože mě hrozně štve, že do Excaliburu dáváte hrozně málo her na Amigu. Nepatřím mezi ty, kteří se vyjadřují způsobem: Já mám Amigu, ostatní počítače jsou pro mě nuly. Pro majitele PC jsou i jiné časopisy, kdežto pro majitele Amigy je jenom Excalibur... Navrhoval bych 11 stránek pro Amigu, 11 stránek pro PC a třeba 1-2 stránky pro Atari ST. Ostatní strany by se zaplnily rubrikami redakce, reklamou apod. Neztratíte tím čtenáře z kruhu PC ani z kruhu Amiga. U hodnocení her uvádíte tabulku, ve které musím skoro hledat, jestli je hra na PC nebo na Amigu. Někteří moji kámoši čtou Exkáč tak, že si nejdříve přečtou recenze a návody na Amigu (nebo PC) a potom na PC (nebo Amigu). Myslím si, že to tak nedělám jen já a moji kámoši, ale i hodně ostatních hráčů.*

*Navrhoval bych třeba, že recenze pro Amigu by byly v červeném rámečku a hry pro PC v zeleném, nebo i jiné barvy. V Exkáči č.24 jste uveřejnili pouze dvě recenze a jeden návod na Amigu a jednu hru na ST. Na PC jste uveřejnili 11 her a návodů na PC.*

*Nemyslíte, že jste to trochu přehnali? Autoři jsou zřejmě moc schopní, protože recenze a návody na některé hry jsou převzaty z časopisu PC FORMÁT. Obálka 24.čísla je stejná jako obálka prvního čísla PC FORMÁT. Když se podíváte na předposlední stranu 17.čísla Excaliburu a na stranu 24. Exkáče, tak je Vám jasné, že je to převzaté. V některém z minulých Exkáčů sami říkáte, že jste bývalými redaktory PC FORMÁTu a že jste tvořili recenze na hry pro další čísla, která nikdy nevyšla. Myslím si proto, že byste měli pro Amigu a PC dávat stejný počet stran (nebo aspoň přibližně stejný). Pro PC uvádíte samé dobré hry s mnoha obrázky, obětujete celou dvoustranu a pro Amigu uvádíte samé ubohé nebo skoro ubohé hry se dvěma obrázky. A když nejsou obrázky, tak aspoň ať ta hra za něco stojí. Na Amigu přece jen nejsou české textovky typu ASTERIX nebo Světák Bob...*

***Honza K.** - Olomouc 25.04.1994*

***Vážená redakce***

*Právě se mi dostal do rukou Excalibur č.24 a nemohu si na nic stěžovat!!! Mán Amigu 1200HD...což se rovná pařanské jedničce. Jsem zarytý odpůrce všech PC. Nejvíce se mi z Vaší superredakce zamlouvá jkl a ml.*

*Váš článek o soundblasterech nebyl přesný, což mohu potvrdit z vlastní zkušenosti. Kamarád má PC 386 DX/40 a soundblaster pro. Reproduktory u karty nehrají basové tóny, protože nemají hloubkový reprák! PC-čkář mi proto závidí zvuky. V syndikátu se na AMIZE NIC během hry nedohrává. Ovšem po puštění dema z Canon Foodera zbaběle utekl a málem si u mě zapomněl horské kolo. Kdo sežene na PC Windows 3.1 CS za 190 Kč? Určitě nikdo! Nebudu se umiňovat o tom, že Amiga dovede emulovat Macka. Co se týče bývalé redakce:*

*ICE = Amigazrádce, Excaliburzrádce, Jinýzrádce...*

*ANDREW = Excaliburzrádce...*

*F.FUKA = Didaktikzrádce, Amigazrádce...*

*Nezdá se mi, že může být někdo nestranný, když chtěl založit časopis o hrách na PC (to jen tak na okraj). V časopise CHIP bylo psáno: Díky výkonnému hardwaru se hry na A500 vyrovnají i hrám na PC. AGA verze nechávají hry z PC daleko vzadu. (Z vlastní zkušenosti znám. Ještě dnes seškrabuji pár PC-čkářů z monitoru, byla to asi moje chyba - neměl jsem jim říkat, že The Settlers na PC neexistuje.) Na A1200 se připravuje např.: Commanche maximum overkill...*

*Neplaťte milióny za dávno zastaralý počítač (PC).*

*S pozdravem věrný AMIGISTA: **Petr Nový***

*PS: Prosím o otištění alespoň následujícího textu:*

*AMIGA je nejlepší, PC to je hnus, co si více přát, než AMIGU plus. - V Dubně dne 26.04.1994*

***Vážená redakce,***

*píšu Vám, protože už nevím, jak dál. Walker na Amigu je na mě asi přespříliš tuhá pařba, a proto se s důvěrou obracím na Vás, jako na pařanskou elitu (tj. redakci) s prosbou o uveřejnění nějakého toho fíglu (předem díky).*

*Jinak Váš časopis je prostě skvělej. Jen tak dál. Ale přeci bych měl jednu připomínku, a to jestli by jste nemohli od příštích čísel Ex dát dohromady to nejlepší. Myslím tím velikost písma z Ex č.21 (víc skvělýho čtení) a grafickou úpravu z č.22 a výše. Doufám, že nejsem sám, kdo by tuto změnu rád uvítal.*

*Do budoucna hodně skvělých Ex Vám přeje*

***Zdeněk Nymburský** - Nymburk, dne 26.04.1994*

***Vážení,***

*vlastním Amigu 600, 1MB her HD. Již dlouho nemohu sehnat nikde, v žádném obchodě s počítačovými programy hry: MILLENNIUM 2.2 - recenze na tuto hru byla ve Vašem časopise 1/91. Dále SIM FARM - na tuto hru dělal recenzi "Ted Johnson" v časopise 21/93. Pokud víte, kde lze tyto hry koupit, byl bych rád, kdybyste mi to napsali. Jde mi pouze o originály těchto her.*

*Předem děkuji za ochotu.*

*S pozdravem **M. Svoboda***

*Most 22.04.1994*

***Čau SUPERPAŘANI,***

*hned po zakoupení Excaliburu jsem se rozhodl, že Vám také napíšu.*

*Tak zaprvé po perném shánění Vašeho časopisu jsem ho zakoupil v PNS 21.dubna, ale jdeme dál. Mohli byste přidat třeba nějaké lehčí arkády jako SHADOW DANCER nebo NICKY jsou sice starší, ale pořád se to dá hrát. Doporučili by jste mě nějaké strategické hry, jako je například CIVILIZATION nebo THE SETTLERS?...*

*Děkuji Vám za vše*

***SUPERPAŘAN ČOLEK** - 27.04.1994*

***Vážená redakce,***

*...Dnes jsem dostal nový Excalibur 24 a nestačím se divit (a žádné poznámky - pozn.autor). Číslo od čísla ubývá, v tomto jinak dobrém časopise, recenzí, her pro Amigu a ST. Příklad: Excalibur 24 - PC:AMIGA:ST - 10:2:1. A proto jako zapřísáhlý Amigista chci vědět, co s tímto problémem, který netrápí jen mne, ale i další Amouny v Bohumíně, chcete dělat?*

*Předem děkuji za odpověď*

***Jan S.** - Bohumín, 25.04.1994*

***Vážená redakce časopisu Excalibur!***

*Neviem, prečo zatracujete počítač ATARI XL, XE, krorého som majiteľom. Neviem, či je až taký zlý, ako si myslíte. Týmto Vám chcem Vaše tvrdenie vyvrátiť:*

*1.Grafika - videli ste už hry MIJSA alebo FRED, TIGER ATACK? Ak nie, tak si ich pozrite, pretože ich grafiku by som ohodnotil na 100% - čo chvete viac? Hru ako MONKEY ISLAND? Toto je osembitový počítač a predsa firmy ako AVALON, atď. dokázali takmer nemožné.*

*2. Hudba - zahrajte si programy ako VAXEEN, DIGGY SINTH atď.- to je hudba!!! Neviem, ako sa to autorom firmy HMC podarilo, ale tá hudba se vyrovná strednej hudbe na AMIGU.*

*Ak Vám ani toto nestačí, tak Vám niet pomoci! Písali ste, že sa už nebudú vyrábat hry na môj počítač, ale to nie je pravda. Firma AVALON určite bude pokračovať, pretože ATARI je veľmi rozšírený, najm v Poľsku.*

*Pozdravuje Vás zarytý ATARISTA*

***Tomáš Galuška,** Harmanec, Slovensko*

*P.S. Dúfám, že s tým prerobiť EXCALIBUR len na PC nemyslíte vážne. Mám Váš časopis predplatený a bolo by to vážne smiešne, že mám ATARI a odoberám časopis na PC.*

***Vážená redakce***

*Váš časopis je prostě super a jsem rád, že teď bude čtrnáctideníkem, a že bude levnější. Vlastním ŠPIČKOVÝ počítač C 64 a vadí mi, že ho zanedbáváte a kromě jedné stránky nevidím žádné recenze, návody a triky na tento počítač.*

*pařan* ***DR.FOLEY*** *- 11.04.1994*

***Vážená redakce,***

*je mi 13 let a dostal jsem od příbuzných počítač APPLE MACINTOSH LC. Potřeboval bych vědět jaký je to vlastně počítač, jaké na to jsou hry a kde bych si je mohl opatřit.*

*Byl bych strašně rád, kdyby jste mi na moje otázky odepsali nebo odpověděli v EXCALIBURU.*

*S pozdravem* ***Zdeněk*** *- 18.04.1994*

***Milá redakce***

*Vlastním ATARI 130 XE a počítačový magnetofon ATARI XC 12 bez turba 2000. Byl bych rád kdyby Vaše redakce také psala o počítačích typu: ATARI 130 XE, 800 XL a 600 XL. A také zveřejnili hry na ATARI bez turba. Ceny her a kde se dají koupit. Také bych Vám rád sdělil, že Váš časopis je velmi dobrý, ale objevuje se v něm moc článků s hrami PC. Proto bych byl rád kdyby jste psali o ATARI.*

*S pozdravem* ***Lukáš Pastyřík*** *- Hranice, 18.04.1994*

***Milá redakce!***

*Váš časopis se nám velice líbí, ale jako 8-bitaře by nás velmi potěšilo zveřejňování nových recenzí a návodů na ATARI 800 XE/XL. Mohli byste doufám pochopit, že peněženka většiny rodičů nemá na 8-bit, natož na 16-bitovou AMIGU či PC.*

*S pozdravem* ***ATARISTI*** *z Prostějova - 11.04.1994*

***Milá redakce Excaliburu,***

*Váš časopis se nám líbí, předplatili jsme si ho (snížit cenu byl výborný nápad), ale mutovat Vaše tváře jste nemuseli. Každý čtenář by chtěl vidět Vaše pravé tváře. Když tam otisknete nějaké mutanty, není z toho nikdo moudrý. To už jste tam rovnou nemuseli dávat a využít prostor pro něco jiného (např. výstižnější popis redakce). Chtěli by jsme se ještě vyjádřit k tomu individuu, zvanému JKL, který naivně předpokládá, že vyhladí PC z Excaliburu. PC je "budoucnost lidstva". Tento nápad může mít jedině blbec s joystickem na hlavě, který uznává Amigu (né, že by to byl špatný počítač, ale PC je lepší). Jinak zdravíme všechny PCčkáře a přejeme Vám mnoho úspěchů ve hrách.*

*S pozdravem* ***Ruby a M.M.***

*P.S. Mohli by jste napsat, kolik Vám průměrně chodí od jedno číslo dopisů. Čtenáře by to určitě zajímalo.*

**Milí čtenáři,**

PCčkáři jsou u nás v redakci v převaze a tomu odpovídá obsah Excaliburu. VYHLAŠUJI PROTO KONKURS NA AUTORY A REDAKTORY NA AMIGU. Souhlasím s rovnováhou PC - Amiga/ST a trochu C64 a Atari XL\XE. Členění obsahu by mělo odpovídat čtenářské anketě z minulého čísla. Také množství recenzí by mělo podstatně vzrůst, podle mne by měly být testovány všechny hry, které se objeví na trhu. Délka jednotlivých recenzí by měla odpovídat celkovému hodnocení hry. Nejlepší hry i na dvoustránku, nejhorší třeba jen odstaveček. Recenzovat zvlášť (nebo alespoň hodnotící tabulky zvlášť) pro různé typy počítačů. Velikost fontů zmenšit zhruba na velikost z Ex21 a starších, a tím pádem změna grafické úpravy (snad k lepšímu). Podstatně zkvalitnit obrázky, popisky k obrázkům jen tam, kde to má smysl. Hry na "PCuncompatible" prodává hlavně Presto a JRC. Fotky redakce nejsou upravené, odpovídají přesně vzhledu těchto mutantů v roce 2010. Černý humor byl spatřen především na většině obrázků v minulých číslech a doufám, že se to již nebude opakovat.

*zpracoval -ml- 28.4.1994*


PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

Prodejny: Nekázanka 6., Praha 1, tel.: (02) 242298877, 242298629 a Sofijské nám., Praha 4, tel.: (02) 4018080

HRY PRO SVŮJ POČÍTAČ NAJDETE V PRIGTONU

NAŠE NABÍDKA ZAHRNUJE I TYTO HRY:

HRY PC

TFX
ARENA
SUB WAR 2050
CHESS MASTER 4000
FRONTIER ELITE II
COMANCHE MAX OVERKILL
UFO ENEMY UNKNOWN
SEAL WOLF
NOMAD

HRY PC - CD ROM:

DUNE
THE YOUR NEYMAN PROJECT
MICROCOSM
NOMAD

HRY AMIGA

DRACULA
DUNE II
FRONTIER ELITE II
PENEATH A STEEL SKY
JURRASIC PARK A1200
INNOCENT

HRY SE SLEVOU:

SIM LIFE
AGONY
BLOB
LOTUS II
HUMANS
HOOK
FALCON

V Pringtonu najdete např. též: Amigu 1200, Amigu 1200 DYNAMITE DESKTOP, shareware pro PC i AMIGU, programy pro AMIGU (např.: Kickstart 1.3 (systém AMIGY 500), PED 1.0 (textový editor), PBX Fonty (české fonty do SCALY), NTP Commander (diskový manager). C64 II / Terminator 2, Dataset 1530, sady her C64 1-20, hry na disketách pro C64, cartridge C401 (Turbo 250, Hlavostav), výukové programy.

# FLY HARDER

## Zkuste zachránit planetu Zarkow od hrozných Thurgů, na chvíli vás to alespoň vytrhne z toho škodlivého pobytu na čerstvém vzduchu.

Záznam z osobního deníku desátníka Lewise: 6.4.2103 - Dnes konečně odlétáme z té hrozné galaxie Delta Tau. Už se ani nemůžu dočkat až budeme zpátky na Zemi. Já vím, dostal jsem se do toho sám, chtěl jsem objevovat nové světy, být zkrátka průkopníkem, ale kdo mohl tušit, že to bude takhle vypadat. Představoval jsem si, že budeme velvyslanci Země na dalekých světech, že se budeme seznamovat s jinými kulturami a ne, že budeme objevovat většinou jen světy bez života. Život jsme vlastně objevili, ale to byli Thargové, hrozné nestvůry, které o žádné sblížení kultur nestojí. Ale co, už se vracíme, zítra budu hybernován a probudím se až na Zemi, to bude krása. 7.4.2103 - Dnes ráno jsme zachytili volání o pomoc z planety Zarkow, první kolonie Země z jiné než Sluneční soustavy. Kapitán vyslal průzkumnou loď, před chvílí se vrátila, teď jsou u kapitána, nemám z toho dobrý pocit... Právě nám kapitán oznámil co se stalo. Průzkumná loď objevila několik lidí co ještě přežili útok Thragů, kteří chtějí využít velký energetický potenciál planety Zarkow k výrobě nějaké hrozné zbraně. Kapitán si teď promyslí co dál, zítra nám vše oznámí. 8.4.2103 - Přišlo to, čeho sem se obával, kapitán vyšle našich pět malých útočných lodí, aby zničili Thargcké továrny. Jsem pilotem jedné z nich. Mám strach. Možná je toto má poslední zpráva. Zatím sbohem...

Teď je jen na vás milí pařani, jestli zachráníte planetu Zarkow či ne. Mohlo by se zdát, že FLY HARDER je další obyčejnou arcadou s raketkou. Ono tomu ale docela tak není. Hlavím důvodem je to, že tato hra je jen na Amigu s AGA čipy a na grafice je to znát. I když hra originalitou zrovna neoplývá, tak už jen kvůli té grafice to stojí za to alespoň se podívat. Neříkám, že jde o nějakou super dokonalou grafiku, ale na jinak obyčejnou střílečku je více než slušná. Když přidám, že i hudba se dá poslouchat, vznikne z toho docela slušná arcada. Samozřejmě že na Samuraje či Turricany nemá, ale nejhorší taky není.

O co tedy jde? Ovládáte raketku na planetě plné nástrah, které vám způsobí nejeden problém. Jednou z nich je velmi vysoká gravitace, která sice zrealističťuje hru, ale na druhou stranu způsobuje velkou obtížnost a dává malou šanci na přežití. No ale alespoň na chvíli vás vytrhne z nudy a jestliže se vám nepodaří dostat se ani do druhého levelu, nezoufejte, nalistujte stránku s čity a vyhrání na sebe nedá dlouho čekat. Tak co teď vy, podaří se vám přidat do deníku ještě nějaký zápis či ne?

LEWIS

67% Grafika
51% Animace
58% Hudba
68% Zvukové efekty
60% Přitažlivost

**FLY HARDER**
Starbyte Software
1993
arcade
Na počítač: Amiga 1200

Hodnocení:
**60%**

# OVERKILL

## Chcete si zahrát další obyčejnou střílečku s raketkou? Já tedy ne.

Hned na začátku tu pro vás mám dvě zprávy, jednu dobrou a jednu špatnou. Kterou chcete slyšet dřív? No tak co ty nože, nehádejte se, vždyť jste mírumilovní pařani, ne? Já to rozpočítám, ententýky dvě gamesy... no dobře, ukecali jste mě, nejprve tu dobrou. Název výrobce je naštěstí jen shoda jmen, takže ani teď ty nože zapotřebí nejsou. Teď ta špatná, jestli si myslíte, že tato hra má něco společného s hrou Comanche - Maximum Overkill, tak jste na velkém omylu, jestli nepočítám to, že i v této hře se bude létat, jenže v úplně jiném stroji. Tolik tedy úvodem.

Už víte, že se v této hře bude létat, ale ještě nevíte v čem. Stroj, ve kterém se bude létat, je ale naprosto fantasticky neoriginální, stejně jako celá hra. Jedná se obyčejnou raketku, která je po úvodním "vyplivnutí" z rakety mateřské nechána na pospas okolním světu. Ten se k této ubohé raketce nechová samozřejmě nijak moc přátelsky a nestvůrami a jinými překážkami se to tu jen hemží. To znamená, že pokud si tuto hru budete chtít zahrát anebo dokonce vyhrát, vaše joysticky opravdu hodně zkusí a nevím, jestli by to dřív vzdal joystick nebo vy. Já vsázím deset babek na to, že vy odpadnete daleko dřív a že váš joystick se dočká daleko lepších her. No nic, sice už vám to možná stačí, ale ještě vám o této hře pár slov přidám. Tak třeba, grafika stojí za starou bačkoru. Dobrý, ne? Abych však stále jen nekritizoval, musím říct, že něco docela originálního se u této hry po dlouhém pátrání našel. Po každém dokončení levelu, tedy po tom, co se vám možná podaří porazit závěrečného nepřítele, se vám objeví mapka. Na ní je uprostřed velká planeta a okolo ní obíhá spousta dalších menších planetek (my frajeři říkáme planetární soustava - pozn. Johnson), přičemž každá z nich znamená jeden level, ale tím pádem i jednoho závěrečného tužšího protivníka. Kladem je to, že si lze vybrat, jaký level budete chtít procházet, ale záporem je to, že těch planetek je tam až příliš. Proto vám závěrem radím, ani to nezkoušejte vyhrát, nestojí to zato. Vaše joysticky si velmi oddechnou a o to lépe vám budou sloužit při jiných lepších gamesách.

LEWIS

**Porovnej:**
**Myslím, že to nemá cenu, protože takovýchto her, byly udělány už desítky a všechny jsou na jedno brdo. A Overkill není výjimkou.**

48% Grafika
45% Animace
42% Hudba
44% Zvukové efekty
34% Přitažlivost

**OVERKILL**
Vision + T.W.B.
1993
arcade
Na počítač: Amiga 1200

Hodnocení:
**43%**

# PROTOSTAR

## War on the frontier
## (Válka na hranicích)

A opět jsi sám; sám v temných hlubinách vesmíru. Jen na tobě teď leží osud celé "Lidské Aliance". Byl jsi vybrán. Nezbývá ti než letět a nevnímat obrovskou tíhu zodpovědnosti, která jakoby tě táhla kamsi dolů... Ale kde je ve vesmíru vlastně nahoře a dole? Kde je dobro a zlo? Na to nesmíš myslet. Jsi jediný, kdo může lidstvu ještě pomoci. Není čas na plané filozofování, když je okolní vesmír plný nepřátelské inteligence. Tady na hranicích platí jediné - PŘEŽÍT. Třeba na úkor ostatních. Lítost, soucit, přátelství, věrnost a čest jsou věci, které musí jít stranou. Jednej v zájmu vlastní rasy. Jednej v zájmu lidí...

Píše se rok 2336. Lidské kolonie počaly být před nedávnem ohrožovány sporadickými útoky nepřátelského Skeetchského impéria. Dnes je již situace kritická. Skeetchské bitevní lodě kontrolují hvězdný prostor na hranicích a lidem již zbývá jen velmi málo času, než ztratí důvěru a podporu Spojenců. Proto byl vybrán člověk mimořádných schopností ke splnění mimořádných úkolů. Tím člověkem jste právě vy. Vaším úkolem je zmapovat Thulský sektor, identifikovat v něm neznámé formy života a nepřátelské síly, navázat nové spojenecké kontakty a přitom neustále jako pirát okrádat cizí planety o suroviny, obchodovat s nimi a hlavně všechny peníze okamžitě posílat do domovského Newfrontu, aby lidé mohli investovat do své obrany. Není toho málo na jednoho člověka. A to ještě netušíte, co vše Vás na této nesnadné misi potká!

Není lehké být osamělým spasitelem lidstva a také není lehké hrát Protostar. Tento loňský projekt firmy Tsunami je na můj vkus zatraceně těžká strategie. Sice nejsem na strategie žádným odborníkem, ale abyste si udělali obrázek, rád se s Vámi podělím o své zkušenosti. Takže začněme. Vaše mise začíná na jisté kosmické základně. Stojíte na chodbě a díváte se (tato část je zpracována jako RPG) na čtvery dveře. Začíná to zavánět adventure, ale skalní odpůrce tohoto skvělého druhu her prosím, aby neprchali. Je to pouze jakési grafické menu. Tady můžete dokoupit zbraně, motory, štíty a jiné vybavení lodi, prodáváte ukořistěné nerosty z cizích planet, zde máte možnost přístupu do databáze známých forem života i s jejich charakteristikami. A pakliže jste již neustálým stresem vyčerpáni, zavítejte do místní galaktické hospody. Mimochodem, právě hospoda je zpracována opravdu skvěle. Zdá se, že tvůrci kosmických her se přímo předhánějí ve vykreslení atmosféry supermoderní krčmy, v níž panují poměry přístavních náleven z dob pozemského feudalismu. Zatím je jedna kosmická putyka lepší než druhá (tzn. že tahle je nejlepší). No nic. Opusťme konečně mateřskou základnu a vydejme se vstříc dobrodružstvím.

Jakmile vyletíte s lodí do volného prostoru, objeví se před Vámi obrazovka představující palubní desku. Ovládací plocha se po dobu hry nemění, takže veškerá akce probíhá v poměrně malém okénku monitoru palubního computeru, podobně jako v dungeonech, nebo lépe, v leteckých simulátorech. Graficky je celá screena dosti slabá, pro ovládání hry však praktická. Najdete zde radar, tlačítka pro aktivaci jednotlivých činností (navigace, taktika, inženýring, kontakty, biotechnologie...), ukazatele (poškození, paliva, lokace), nákres cizí lodi, popř. dalších předmětů, sloužící k lepší identifikaci a ke sledování stavu poškození nepřítele a nakonec i desku pro manuální ovládání lodi, prostřednictvím které bojujete s nepřáteli. Na hlavním monitoru je situace o něco zajímavější. Předně zde vidíte schématický náčrt sluneční soustavy, ve které se nacházíte, tzn. slunce, planety a případně i cizí bitevní loď. Pomocí myši určíte směr dalšího letu. Pokud náhodou nemáte v úmyslu strávit zbytek života jako troska visící bez paliva ve vesmíru, namíříte si to přímou cestou k některé z planet a nebo rovnou ven z této sluneční soustavy. V prvním případě se před Vámi za čas objeví obrázek rotující planety se základními údaji a Vy můžete udělat průzkum složení, biomasy atd. Pokud najdete na planetě něco pozoruhodného, sestupte dolů s průzkumným člunem.

Po kratičké animaci se objevujete nad povrchem Země a Vaše konkrétní cesta může začít. Palubní deska průzkumníka je téměř totožná s mateřskou lodí, takže se nemusíte učit žádné nové funkce. Prostě akorát letíte, sledujete radar a sbíráte vše, co by mohlo mít nějakou cenu (kovy, nerosty, velká zvířata...). Pokud se najde opovážlivec, kterému by Vám v této činnosti chtěl snad zabránit, můžete se postit do vzájemné řeže. Ta, ačkoliv se snaží vzbuzovat dojem trojrozměrnosti, je pouhou 2D střílečkou. Pomocí myši pohybující se po manuálním ovladači řídíte pohyb lodi doleva a doprava, který lodí opravdu otáčí a pohyb nahoru a dolů, který pouze roluje obrazovku nahoru či dolů. Rychlost má jen dvě fáze: on/off. Takovýmto řízením se snažíte zničit ze začátku o dost rychlejší nepřátelské čluny. Jinou možností, co lze nad povrchem planety provádět, je domluva s místními obyvateli. Jednak můžete navázat spojení s vládcem a promluvit si s ním, vzdát se mu nebo mu třeba pohrozit. Druhou možností je najít město, přistát v něm a obchodovat. Právě obchodování je jedna z nejlépe udělaných částí Protostaru, protože nejenže můžete přesně zvolit kolik čeho komu prodáte a ne každý chce vše, co mu nabídnete, ale navíc je zde skvěle uděláno smlouvání. Máte na výběr čtyři různé postoje, které při vyjednávání zaujmete (naivita, mazanost...) a na každého platí pochopitelně jiná taktika. Ceny můžete opravdu přihazovat po kreditu a zpočátku málokdy víte, zda-li neplatíte za úplně bezcenné zboží.

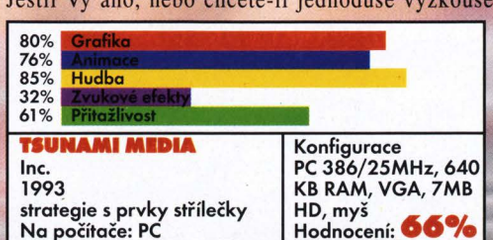
Tak. A toto vše se opakuje stále dokola. Když Vás omrzí jedna sluneční soustava, můžete ji opustit a na "holografické" mapě celého sektoru si vybrat jinou. Hlavně musíte přežít a neustále vydělávat peníze, které částečně investujete do lepšího vybavení a paliva, a co zbude pošlete na obranu zoufalým lidem. Popis hry bychom tedy měli za sebou. Skalní milovníky sci-fi a strategií jsem možná již nalákal, pro ostatní ještě malé přehodnocení a porovnání.

Vnucuje se mi srovnání s jinou vesmírnou strategií - s hrou Master of Orion, kterou jsem recenzoval v Ex21. Protostar má jednu základní přednost a tou je uspořádání vesmíru. Rozdělení hlavní hvězdné mapy na sluneční soustavy je podle mého naprosto skvělý nápad. Naproti tomu má Orion zase výhodu ve stavbě lodí. Každou raketu tam můžete vybavit rozmanitými zbraněmi, štíty, motory, akcelerátory... Zde jsou jen tři stupně od každé věci (tedy motor I, II a III) a to se mi zdá trochu málo. Přiznávám, že jsem zas nedošel tak daleko, abych měl od všeho III., takže si zas nejsem tak úplně jistý, ale myslím, že se v tomto případě nemýlím.

Grafická stránka hry je, stejně jako hudební, průměrná až chudá. Autoři se sice snažili; každá rasa má své bojové stroje, různé planety mají rozličný povrch, ale stejně to není nic moc. To ovšem hovořím jen o standardním výhledu z kabiny (který tvoří bohužel 90% hry). Zbytek je velmi dobrý. Animované sekvence sice potěší, ale brzy začnou nudit, zato příslušníci cizích inteligencí a různé příšerky jsou naprosto super. Mamutí kobylky, přerostlí hmyzové atd., atd... Obrázky z Orionu jim nesahají ani po kotníky (proti maxikobylkám a maxihmyzům - to se ani nedivím - pozn. vyd.) a ani ty z X-winga mi nepřipadají lepší. Celkové procento grafiky vytáhly nahoru právě ony.

Zvuky jsou na takové úrovni, jakou od kosmické střílečky očekáváme. Není jich mnoho a od průměru se odklánějí spíše k lepšímu. Co si přitažlivosti hry týče, nejsem si tak úplně jistý, co o ní mám říci. Mě držela u Protostaru myšlenka, že to zkrátka musím hrát kvůli recenzi, ale abych řekl pravdu, moc mě tato hra nenadchla. Je poněkud zdlouhavá, přelety mezi jednotlivými planetami jsou pomalé a pokud nemáte hned ze začátku štěstí, těžko se pak chytáte. Neustále je potřeba kontrolovat palivo, protože jakmile Vám dojde, zůstanete viset volně v kosmu a nemůžete dělat vůbec nic. (Hra v takovém okamžiku kupodivu nekončí, takže třeba se něco dá ještě dělat. Ale co?)

Co dodat? Já si na kosmicko-obchodovací-střílecí strategie nepotrpím. Jestli Vy ano, nebo chcete-li jednoduše vyzkoušet, zda nebudete mít z Protostaru lepší pocit než já, nezbývá, než Vám popřát hodně štěstí při záchraně lidstva.




| | |
|---|---|
| TSUNAMI MEDIA<br>Inc.<br>1993<br>strategie s prvky střílečky<br>Na počítače: PC | Konfigurace<br>PC 386/25MHz, 640 KB RAM, VGA, 7MB HD, myš<br>Hodnocení: 66% |

HAQUEL P. TICKWA

# VIDEO BACKUP SYSTEM

Zařízení na archivaci dat na PC jsou velice drahá. Amigisti mají velkou výhodu v tom, že existuje VIDEO BACKUP SYSTEM. Jedná se o zálohování disket pomocí videorekordéru na běžnou videokazetu, jejíž cena se pohybuje kolem 150 Kč. Velká výhoda tohoto zařízení je ta, že například na videokazetu s minutáží 240 minut se vejde zhruba 220 disket. Teď počítejte se mnou. Když si koupíte opravdu kvalitní kazetu, zaplatíte 180 Kč. Když koupíte stejně kvalitní diskety, zaplatíte za kus minimálně 25 Kč. Dohromady to dělá 5500 Kč, které zaplatíte za pár disket. Jasně vidíte, že místo 5500 Kč investujete pouze 180 Kč. Z toho vyplývá, že na jedné videokazetě ušetříte 5320 Kč! Budeme-li počítat dál, vyjde nám, že jedna disketa vás vyjde zhruba na 80 haléřů!!! Vezměme si další příklad: určitě jste se někdy setkali s někým, kdo vlastnil více než 1500 disket. To máme něco málo přes 37000 Kč. Říkali jste si - kde na to ten člověk bere, to snad není ani možný, tolik peněz, to nikdy mít nebudu, tady v boxu se mi krčí 120 disket, na který jsem šetřil dva roky a on si má klidně 1500 disket. Nabízí se vám řešení - pomocí VIDEO BACKUP SYSTEMu za 1500 disket zaplatíte pouze 1200 korun! A místo 13-disketových boxů, které zabírají půlku místnosti máte vedle videa 7 kazet plných těch nejlepších (cenzured - ml), které můžete hrát kdykoliv se vám zlíbí. Cena zařízení není nijak vysoká, v cizině se pohybuje od 150 do 350 DM, což je asi 3000 - 7000 Kč. U nás se prodávají laciné napodobeniny VBS, můžete je sehnat od 350 do 990 Kč. Bohužel jejich spolehlivost je závislá na kvalitě videorekordéru a kazety, ale nepřesahuje 65%. U takovýchto zařízení by byla bohužel i 95% spolehlivost malá, protože musí být jednoduše 100%. Ani o procento méně, ani o procento více. Dovolím si tvrdit, že v našich poměrech nebude v drtivé většině používán VBS na klasické zálohování dat, ke kterému byl ostatně původně stvořen, ale bude se používat jako záznamové médium. Česky to znamená to, že si to tam nebudeme pouze schovávat, kdyby náhodou originál přestal fungovat, ale záznam na kazetě bude to jediné, co budeme mít. Proto je 100% funkčnost bezpodmínečně nutná. Rozhodnete-li se investovat do VIDEO BACKUP SYSTEMU VERIFY, který je sice o něco dražší, ale je opravdu 100% (odzkoušeno - nahrál jsem 208 disket s verifikací, zpětně jich chodilo zase 208, bez verifikace jich 79 hlásilo chybu). V cizině koupíte pouze VBS VERIFY za výše uvedené ceny, u nás jsem zakoupil VBS VERIFY za necelých 1700 Kč a jsem spokojen. Design výrobku sice není na profesionální úrovni, ale myslím si, že to není až tak podstatné. Pokud chcete mít krásnou barevnou krabici a návod v barvě (a v němčině), zajeďte si do ciziny. Jak jsem řekl, s výrobkem jsem spokojen co se týče ceny a spolehlivosti a to mi stačí. VBS bez verifikace jsem zakoupil za 690 korun a po týdnu jsem ho vrátil, prodělal jsem zbytečně peníze na poštovném, které mi prodávající samozřejmě odmítl vrátit. Někdo řekl, že VBS a VBS VERIFY si jsou podobné asi jako Commodore 64 a Commodore Amiga. Sice oboje Commodore, ale... Archivovat můžete cokoli - dema, diskmagazíny, programy, shareware hry, pokud vlastníte nějakou pirátskou kopii hry (je to vůči firmě nečestné a podle zákona zakázané, ale...), tak tam můžete nahrát i tu. Výhodou zařízení je to, že archivuje jak DOSové, tak i neDOSové diskety. Absolutně všechny.

VBS jsem odzkoušel na Amize 500, 500+, 600, 1200 a nezpozoroval jsem žádné rozdíly. Na závěr bych chtěl říci, že v Čechách má VBS VERIFY určitě svoji budoucnost a nikomu, kdo vlastní Amigu a videorekordér by neměl chybět.

RIP

# BARDS TALE CONSTRUCTION SET

Nedávno jste se mohli v Excaliburu dočíst o editoru na tvorbu her v hlavní roli Unlimited Adventure. Jediná chyba tohoto programu byla ta, že byl vytvořen pouze na PC. Ale amigisté už nemusejí plakat, věřte, že podobný editor existuje i na Amigu. Jmenuje se Bards Tale Construction Set. Jeho tvůrcem je firma Electronic Arts, která vydala tři díly hry Bards Tale. K vytvoření RPG hry potřebujete jenom Amigu s 1MB Chip RAM, tento program a samozřejmě trochu fantazie. V hlavním menu si můžete skočit do těchto podmenu:

**Item Editor** - tvorba předmětů, zbraní a pancířů. **Spell Editor** - tvorba kouzel
**Monster Editor** - tvorba příšer. **Map editor** - editace mapy. **Utilities** - změť ostatních doplňků.

**Item Editor**

Každá správná RPG hra klade velký význam různým předmětům. Ty jsou pro naší skupinu většinou přínosem, ale často také trestem. Pro každý předmět zadáme název a pro hru důležité parametry.

**Typy předmětů:**

**Miscellaneous** - jiné, **Hand Weapon** - ruční zbraň, **Shield** - štít, **Armour** - pancíř, **Helm** - helma, **Gloves** - rukavice, **Figurine** - soška, **Instrument** - hudební nástroj, **Ring** - prsten, **Wand** - kouzelná hůl, **Bow** - luk, **Arrow** - šíp, **Throwing Weapon** - vržná zbraň.

**Spell Editor**

Zde si vytváříme různá kouzla. Zde se občas i pobavíme, protože kouzel se dá vymyslet nepřeberné množství.

**Monster Editor**

Tvorba škaredých a odporných příšer. Po spuštění importního modulu můžeme nahrát i příšerky nakreslené v Deluxe Paintu (112 x 88, 32 barev).

**Map Editor**

Důležitou součástí RPG her je pořádný labyrint. Typ okolí může být město, les, podzemí a tak dále. Podstatou bludiště je co největší nepřehlednost a zamotanost.

**Utilities**

Všechno, co ještě potřebujeme. Najdeme tu množství drobností, které jsou potřebné pro dokončení naší hry.

Editor sám je samozřejmě o hodně rozsáhlejší, ale úkolem tohoto článku nebylo Vás v něm naučit pracovat (to je úkol manuálu), ale ukázat Vám, že vůbec něco takového existuje. Pro Amigu byl vytvořen i editor na tvorbu textovek, ale samozřejmě včetně grafiky, animací a hudby. Jeho Název zní Create Adventure Games (C.A.G) a možná si o něm povíme něco v některém z příštích Excaliburů.

RIP

# JAK VLASTNĚ VZNIKAJÍ 3D OBJEKTY V HRÁCH?

Snad každý z Vás jistě slyšel (nebo jen zaslechl) o tom 64 bitovém zázraku, který se mimo jiné podílel i na filmu JURASSIC PARK. Ano, kdo uhodl, že bude řeč o počítači SILICON GRAPHICS, tak má pravdu. Pro obrázek, nejlevnější z řady počítačů SILICON se jmenuje INDY a stojí jen necelých čtyřista tisíc. Komu by to nestačilo, může si koupit INDIGO 3 za několik desítek milionů.

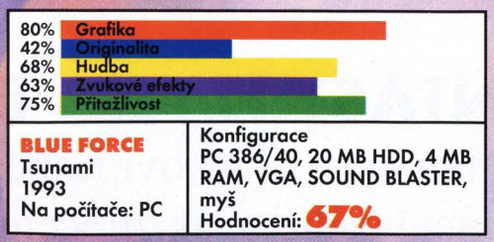
Ale, co by zmohl i tento počítačový gigant bez gigantického softwaru, kterým je například program ECLIPSE od firmy ALIAS Research INC, na kterém poprvé uviděli svět i dinosauři z již zmíněného filmu. Kdo by si snad chtěl koupit SILICONA a udělat si doma JURASSIC PARK II (nepředběhne-li Vás S. SPILBERG), tak program ECLIPSE se cenově pohybuje okolo 350.000 Kč a má skromné nároky na hardware - 64 MB RAM (doporučuje se ale 256 MB RAM).

Nyní vyvinula zmíněná firma program na 3D animace ke hrám s názvem GAMEWARE. Cena GameWare se opět pohybuje v relacích ECLIPSE a program byl poprvé použit ve filmu ALIEN 3. Když se to dozvěděl JERRY WOLOSENKO - tvůrce snad nejpopulárnější hry své doby (LEMMINGS), tak se rozhodl, že by se dalo GameWearu využít k tvorbě jeho nové hry. A tak začala pomalu vznikat hra MICROCOSM. Tvůrci se rozhodli, že hra musí být naprosto dokonalá. Hned v počátku bylo kolem této hry vedeno mnoho řečí. Já jsem měl možnost tuto hru již vidět, a musím konstatovat, že se opravdu PSYGNOSIS vytáhl. Po grafické stránce je hra opravdu dokonalá. Hodnocení nechám na recenzi někoho jiného a raději se ponořím do organismu člověka, ve kterém se celý MICROCOSM odehrává.

BEAST

# BLUE FORCE

## Byl jednou jeden policajt. Byl to dobrej policajt, ale prostě neměl štěstí.




**BLUE FORCE**
Tsunami
1993
Na počítače: PC

Konfigurace
PC 386/40, 20 MB HDD, 4 MB RAM, VGA, SOUND BLASTER, myš
Hodnocení: **67%**

Kdekdo by mu mohl jeho práci závidět. Jen tak se projíždět po JACKSON BEACH (to byl jeho revír), sledovat znuděné turisty na plážích, pozorovat rybáře vracející se z lovu, občas v noci zajít do baru zkontrolovat pořádek, popřípadě vyvést nějakého společensky unaveného spoluobčana. Prostě pohoda.

Pak ho našli ve svém domě s prostřeleným hrudníkem, vedle své ženy, kterou postihl tentýž osud. Jejich syn se stačil před vrahem ukrýt na toaletě. Pátrání k ničemu nevedlo a případ zůstal nevyřešen. Z malého chlapce se časem stal mladý muž, a jak to bývá, podle vzoru svého otce se rozhodl stát policistou.

Tak nějak by se dala vylíčit minulost hrdiny nové adventury BLUE FORCE, kterou na softwarový trh letos přinesla poměrně neznámá firma TSUNAMI. Jestli vám toto jméno připomíná moře, tak se nedivte, 'tsunami' totiž Japonci nazývají obrovské vlny, které způsobují mnoho škod na jejich pobřeží.

Když jsem tuto hru spouštěl, očekával jsem něco ve stylu POLICE QUESTŮ, a byl jsem mile překvapen. První náznak, který předpovídal výbornou kvalitu, bylo intro. První část klasicky animovaná, ale ve druhé už tvůrci použili i digitalizované sekvence. V nich ukazují různé střihy z výcviku na policejní akademii (nejlepší je trénink odzbrojování). Když je váš hrdina dostatečně vycvičen, je nejvyšší čas vyzkoušet dovednosti v praxi.

Náhoda tomu chtěla a tak Jake dostal stejný revír jako jeho otec. Na policejní stanici se zúčastní ranní porady a hurá do práce. Ale jak se brzy přesvědčí, práce v terénu je jiná, než na kterou byl zvyklý z akademie. Únosci, vrahové, zloději, teroristi a jiná chátra si totiž nechce zvyknout na to, že existuje něco jako zákony a už vůbec nemá v úmyslu respektovat. K tomu je má donutit policie.

Jakmile jsem vstoupil do vlastní hry, musel jsem ocenit ovládání. Tvůrci zřejmě přišli na to, že stálé najíždění na ikony, uspořádané ve vymezené části obrazovky, zdržuje, a proto se pokusili o vylepšení. Nechali pro jistotu staré osvědčené ikony (sice jen čtyři), ale umístili je na policejní odznak, který si můžete zobrazit KDEKOLI na obrazovce, což velmi urychlí ovládání. Kromě toho máte dole klasicky zobrazen inventář. Jelikož hráč používá jen čtyři ikony, může se zdát, že hra je velmi jednoduchá, ale hned na začátku poznáte, že vám to dá trochu práce zvyknout si na snížený počet ikon.

Hra sama je propředena množstvím animovaných pasáží, které retrospektivně ukazují podrobnosti vraždy rodičů (něco podobného se již vyskytovalo v COUNTDOWNU od ACCESS SOFTWARE). Velmi pěkně jsou udělány rozhovory, kdy se ukazují obličeje mluvících postav. Není to sice nic originálního, ale umožňuje to dokonale se vžít do děje a zvyšuje to reálnost prostředí. Za vrchol dokonalosti považuji vykreslování pozadí před zaparkovanou motorkou. Zní to sice divně, ale je to tak. Pokaždé, když nasednete na motorku, vidíte skrz přední sklo reálnou "krajinku" podle toho, kde a v jaké situaci se tam nacházíte. Pohyb po městě je vyřešen podobně jako v SIMONOVI, to znamená, že na obrázku města najedete na cílové místo a jednoduše se tam přenesete.

Děj hry vás do sebe brzo vtáhne a vy téměř zapomenete na reálný svět. Hudba není nijak výrazná, ale svůj účel plní (tzn. podbarvuje děj). Texty jsou psány lehkou angličtinou, takže co víc si může milovník adventur přát. Autoři sice trochu zapomněli na humor, ale to celkový dojem příliš nepokazí. Podařilo se jim vytvořit nadprůměrnou adventuru s dokonalou grafikou.

SILVER

**Porovnej:**
**POLICE QUEST III. Graficky je na stejně dobré úrovni. Je zde však mnohem složitější ovládání.**
**LAURA BOW II, ex14. Graficky a zvuky jsou zdařilejší, avšak idea je zde zcela neoriginální.**

# CRAZY CARS 3

**RECENZE OD ČTENÁŘE**

Vyhazovač z odpudivě vyhlížejícího baru vás prohodil zavřeným oknem. Pomalu se sbíráte z deštěm smáčeného chodníku a počítáte utržené šrámy. Kroutíte hlavou, jak je vůbec možné, že jste se ocitl bez peněz uprostřed New Yorku. Nezaplacené daně, alimenty, splátky na byt. Napadne vás jediné řešení, jak přijít k penězům - vaše auto. Ale kdepak prodat, použít ho. Pln nadějí naskočíte do svého Ferrari, které je vaším jediným majetkem a rozjedete se směrem k zapadlému parkovišti, kde se schází parta šílených chlápků, aby pořádala šílené závody. Opravdu šílené, no, posuďte sami. Závod se jede na normální silnici za normálního provozu. Není tedy problémem, aby vás chytla všudypřítomná policie. A když máte tu smůlu - nedá se nic dělat - závod vyhraje někdo jiný a vy ještě zaplatíte pokutu. Takové jsou bohužel důsledky závodění na hlídaných komunikacích. Je tu ovšem ještě jedna potíž. Přístup na závody je placený, a tak nezbývá než dočista vybrakovat konto a vzhůru na silnice celé Ameriky za nevídanými výsledky. Třetí pokračování hry Crazy Cars firmy Titus právě přichází na monitory.

Neberou mě autíčka ani zarytě nepařím Lotusy. To na čtyřech kolech na monitoru prostě mít nemusím. Jenže jako správný pařan jsem se chtěl sám podívat CC3 na zoubek. Verze pro Amigu mě nadchla. Skvělá grafika, vysoká hratelnost, na které se podepsala hlavně rychlost, celkem slušné zvuky. To vše tvořilo na Amize ohromě zábavné bláznivé závodění. O PC toto vše 100% neplatí. K jeho škodě, samozřejmě. Pozadí se na Amigácké verzi ještě dá s Lotusem 2 srovnávat, i když popravdě řečeno v této oblasti zůstal Lotus nepřekonán. S tím úzce souvisejí i přírodní efekty jako například déšť. Jestli se tomu v podání Titusu déšť nebo sníh dá ještě vůbec říkat. Nazývejme věci správnými jmény - tedy ... krátké špatně definovatelné čárky přes obrazovku, vzdáleně připomínající mžitky před očima. To jen tak na okraj. U PC se některé nedostatky znásobí, ale věřte nebo ne, stále se jedná o skvělou a vysoce zábavnou pařbu.

Hru začínáte, a po každém závodě se sem vracíte, ze základní desky. Tu tvoří mapa USA s vyznačenými závodišti a několik tlačítek pro užší výběry. Například si můžete zajít do obchodu a dokoupit si zde potřebné vybavení vozu. Mimo jiné třeba radar, který odhalí přibližující se policejní vozy.

Další z cest by měla vést do garáže, kde si můžete nechat opravit poškozené vozidlo. (Ve hře jde o peníze a z tohoto titulu se za všechno platí, ale nedoporučoval bych šetřit na nesprávném místě, protože s narůstajícím poškozením se snižuje rychlost vašeho vozu.)

Dost však druhotných selekcí - vzhůru do závodění!

U každého závodního místa vám jsou k dispozici tyto údaje:

1/ s jakými soupeři se utkáte. V závodě se vyskytují 3 (a méně) vaši soupeři, se kterými je možné uzavírat sázky. Tito jsou zároveň zaneseni do celoamerického žebříčku nejlepších jezdců. Vašich zbylých šest protivníků tvoří lokální soupeři (pozor - nepodceňovat)

2/ vstupné do závodu

3/ hlavní cena

4/ stupeň hlídanosti dané komunikace policií

5/ rozmary počasí a jezdecká vyspělost vašich lokálních soupeřů.

Po zvolení závodiště určíte se svými protivníky sumu, o kterou budete (mimo hlavní výhry) závodit. Pak už vám nebrání nic (kromě soupeřů) vyhrát závod.

Ještě jednou se vrátím ke zpracování. Své autíčko vidíte zezadu jako je tomu i u již zmíněného Lotusu. Podobné je to s pozadím, které je někdy detailně propracované, bohužel v několika málo případech se mi zdá hrubě odfláknuté. Tuto nezvratnou skutečnost ovšem vyvažují dvě nemálo důležité věci: možnost výběru z velkého množství tratí a ohromná chytlavost hry, takže když jednou paříte, tak na nějaké to pozadí nehledíte.

Na začátku jezdíte ve čtvrté divizi. Globálně jde tedy o to, že musíte nashromáždit dostatečné množství financí, abyste si mohli koupit vstupenku do hlavního závodu, po jehož vyhrání postoupíte o divizi výše a dále a radostněji...

Tak hodně štěstí.

DANNY

# FANTASY FLYER - BLUE WINGS AND SOUL DUST

## Pomožte dráčkovi Kaheaovi a jeho druhům vrátit se domů aneb nevypadá to jak ztracení Vikingové.

Byla jednou jedna zem, kde žili tvorové napůl kamení, napůl živí (zastaralejší podoba Terminátora). Žili si v klidu, v lenošení, v nicnedělání, zkrátka zívačka. Jednoho dne jeden z nich, dráček jménem Kahea, zjistil, že ho to nicnedělání nebaví, že se nudí. Rozhodl se tedy, že odejde. Příštího rána, předtím než všichni vstali, vyrazil. Letí si to spokojen k hranicím a když tu náhle zjistí, že se mu už začíná stýskat po domově. Bylo ale již pozdě, neznámé síly ho táhly dál k hranicím a najednou PING (nebo VŽUM, už si to tak dobře nepamatuji) a byl pryč. Když se probral, uviděl neznámou krajinu a když se ještě rozhlédl, uviděl dvě divné bytosti. Byl to skřítek a jakási létající víla. Vypadalo to, že se všichni tři ocitli na neznámém místě daleko od svých domovů. Před nimi stála tajemná věž. Co jim zbývalo jiného, než vstoupit (já bych tam nelez - pozn. Johnson).

Po tomto nepříliš podařeném intru (převážně statické obrázky s textem) přicházíte na řadu vy, milí počítačoví maniaci. V úvodních menu si pomocí ukouslého prstu vyberete, co můžete a vzhůru do hry. Jistě jste uhádli, že budete provádět tři postavičky různými levely plnými nástrah. Přičemž vidíte jen tu postavičku, kterou právě ovládáte, ne tedy jako v např. The Lost Vikings. A co že to je za postavičky? Náš dráček Kahea, který jako každý jiný normální dráček létá, ale vzhledem k svému mladému věku, tipoval bych ho tak na 80 let, ještě neumí plivat oheň. Samozřejmě ale nezůstal neozbrojen. Na krku nosí medailónek a z něj střílí blíže nedefinovatelné něco. V případě, že by vypotřeboval energii z medailónku, stačí, aby se na chvíli vrátil do jeho rodné kamenné podoby a energie se za chvíli doplní. Další postavičkou je skřítek. Toto velice rozverné stvoření není obdařeno, jako jeho druhové, uměním létat, a proto se naučil lézt či spíše skákat po stěnách. Jeho zbraní je oheň, který plive, což mu Kahea závidí. Poslední z této povedené trojice je létající víla (jiný název jsem pro tohle stvoření nevymyslel). Mimo toho, že umí létat, se umí podivně scvrknout a ještě podivněji pak zářit či co, spotřebovává, ale přitom svou drahocennou energii. Její zbraní jsou jakési hvězdičky, které vystřeluje. To by bylo. Pro tyto dobrodruhy je připraveno spousta pastí a nástrah, které musejí překonat.

O všelijaké nestvůry a příšery zde samozřejmě také nebude nouze. Nebude se jednat jen o bezduché zabíjení ubohých příšer, protože budete nalézat více či méně užitečné předměty, které budete muset na správném místě správně použít. Většinu předmětů získáte jednoduše, ale jiné si budete muset koupit za posbírané peníze. Pro informaci mezi postavičkami přepínáte pomocí kurzorových kláves, mezi sebranými předměty přepínáte levým altem a levou amigou, pokládáte je levým shiftem a používáte klávesou space. Celá hra je zpracovaná v pěkné grafice, kde dírami ve zdech věže vidíte otevřenou krajinu apod. Zvukové efekty sice nejsou super, ale hudba je dobrá. Jedná se prostě o další akčně - logickou hru na slušné úrovni. Teď už zbývá jen popadnout joystick, pustit se do hry a pokusit se pomoci těmto třem tvorům, aby se mohli v klidu vrátit do svých domovů.

LEWIS

**FANTASY FLYER**
Cobwebcut
1994
logická arcada
Na počítač: Amiga

Hodnocení: **63%**

**Porovnej:**
**THE LOST VIKINGS (Ex19) - Vikingové byli zábavnější a nechyběly jim občasné zábavné animace. Taky zvuková stránka byla na poněkud vyšší úrovni.**

# ARC DOORS

Tenhle měsíc (březen) se mi do rukou dostalo preview na zajímavou hru, která se jmenuje ARC DOORS. Ptáte se, proč je tato hra zajímavá? Je to velice prosté. Tato gamesa totiž vznikne na domácí půdě (abych to uvedl na správnou míru - v Čechách a na Slovensku!). Zdá se vám to divné? Nesmíte ale zapomenout, že to je (vlastně bude) 2.hra v historii C-64, která vznikne na území tohoto státu (první byla pěkná logická hra FOTON od pražské skupiny TRASH). A tak si myslím, že by se měla tomuhle kousku věnovat trošku větší pozornost. A o co vůbec go?.....

V jedné zemi, kde nebylo skoro nic než voda a kamení, žil na svém zpustlém hradě čaroděj Cirilleus a ten si jednoho dne usmyslel, že se stane králem sousední zemičky Agalonhia. A tak se jedné tmavé noci vplížil do komnaty mladého prince a než se ten chudák stačil vzpamatovat a zavolat stráže, proměnil ho v žábu a s ledovým klidem ve tváři ho hodil do hradní břečky. A že měl Cirilleus smysl pro černý humor, poslal za letícím princem kouzlo, které ho odnaučilo plavat. Naštěstí bylo v té hradní břečce tolik kamenů, trávy a kusů dřeva, že se náš mladý žáboprinc neutopil.

Tvým úkolem je najít kouzelný diamant, který ti pomůže transformovat se zpátky do lidské podoby, a pomůže ti zneškodnit Cirilleuse. Musíš projít 50 levelů (preview obsahuje pouze 2), ve kterých na tebe mimo vody čeká množství kouzelníkových potvůrek. V každém

levelu musíš najít klíč ode dveří, které vedou do další úrovně. Ale není to nic lehkého (levely jsou na způsob bludiště)! Většinu cesty musíš skákat po postupně se objevujících a zase mizících listech, a ke všemu tu jsou ty zatracené příšerky. A někdy opravdu potřebuješ pevné nervy, abys nezazmatkoval a neskočil do vody.

**ARC DOORS**
1994
NEW ENTRY
počítač: C-64

pro: dobrý nápad, grafika, hudba a hlavně zábava, proti: někdy to jde na nervy
Hodnocení: **85%**

Po všech stránkách (grafika, hudba a coding) to určitě bude VELICE slušná hra. Prostě - nenechte si ujít!

WILY

# PARSEC

RECENZE OD ČTENÁŘE

## Vaše mateřská planeta URIDIAN bude brzy obklíčena nepřátelskými vesmírnými jednotkami Penthalonů, Vašich nemilých sousedů.

Hvíízd! Prásk! Buch! Tatatata... A už je to tady! Konečně se pařani drtící kosmické střílečky až do zlámání joysticků dočkali. Tentokrát mají právo se skutečně radovat, protože PARSEC patří mezi nejlepší prásk prásk pařby, které byly v poslední době vypuštěny do světa. Ke hře samotné není snad ani co dodat, snad jen krátký příběh, který si můžete sami pustit ve velmi pěkném intru před hrou.

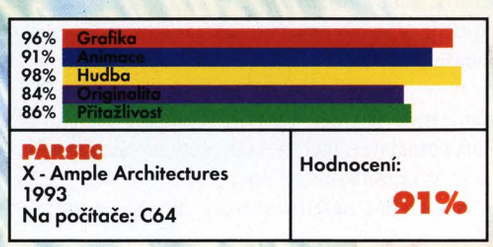
Vaše mateřská planeta URIDIAN bude brzy obklíčena nepřátelskými vesmírnými jednotkami Penthalonů, Vašich nemilých sousedů. Vaši vědci a vojáci jsou však na vysoké úrovni a brzy zjistí, co mají Penthalonové za lubem. Vojsko vybere pět svých nejlepších pilotů a hurá zničit základny Panthalonů na všech jejich planetách. Jak Vám už asi došlo, pět pilotů představuje všech pět životů, které máte na začátku hry. Ale teď už pevně uchopte joystick a hurá ničit vše, co se hýbe!

Dělá mi to opravdu velikou radost, že i tentokrát budu muset chválit všechny věci týkající se hudby a grafiky. Pozadí je perfektně prokresleno a plynule scrolluje přes celou obrazovku. Po levelech se potuluje plno létajících a chodících objektů, které co se týče animace a prokreslení nemají chybu. Samozřejmě nechybí ani tradiční závěrečná oblůdka na konci každého levelu. Animace Vašeho likvidačního zařízení v podobě malé raketky je též špičková. Asi jste si všimli, že si nechávám hudbu na poslední místo. Dělám to proto, protože to nejlepší na konec! Hudba totiž absolutně nemá chybu! Jakmile alespoň jednou uslyšíte hudbu z této hry, určitě se mnou budete souhlasit, že taková music se na C64 jen tak neslyší! S troškou fantazie a nadsázky se začíná podobat i Amize. Pokud se Vám podaří doletět až do konce, což je podle mne pro většinu nevytrvalých pařanů zcela nemožné, můžete se těšit na koncové demo v podobě super muziky a několika super obrázků. Tento krásný pocit Vám však zkazí rozložený joystick, který to určitě nepřežije.

Jak už jsem na začátku podotkl, hra obsahuje intro se super animovanými obrázky a bezkonkurenční muzikou. PARSEC zabírá jednu stranu diskety a rychlost dohrávání je vysoká, přesto je loader vždy zpestřen obrázky jednotlivých planet pohledem shora a texty, které Vám zasílají velitelé z Uridianu.

PARSEC je opravdu jednou z nejlepších kosmických střílečeck vůbec a to díky své hudbě a grafice, které absolutně nemají konkurenci. Přeji Vám mnoho úspěchů při likvidaci nepřátelských základen a nejeden zlámaný joystick! Hehe!

LUCKY BOB




# IN EXTREMIS

## Nezdržujte se pod kapajícím slizem!

V roce 2564, když vesmírná loď se šesti astronauty na palubě startovala ze Země, ještě nikdo netušil, že tato loď se nevrátí do stanoveného termínu, roku 2566. Loď měla za úkol prozkoumat galaxii Adri, kde již zmizely dvě vesmírné lodě. Nikdo netušil, proč ale vždy nejdříve lodi vynechal motor a pak se přerušilo spojení.

S touto lodí to bylo naprosto stejné. Proto mě vyslali, abych našel ztracené lodě a s nimi i piloty. Po dlouhém letu bez jakýchkoliv problémů jsem na radaru objevil zmizelou loď. Snažil jsem se k ní přiblížit, ale kus od ní mi z ničeho nic začal vynechávat motor, ztratil jsem spojení se Zemí a palubní počítač mi nahlásil okamžitou evakuaci lodě. Otevřel jsem hlavní dveře od lodi a snažil se dostat do protější kosmické rakety. Jen co jsem se tam dostal, moje loď explodovala. Na neznámé lodi jsem se rozhlédl a uviděl jsem tekutinu, která kapala na zem a okamžitě prožírala podlahu (něco takového jsem ještě neviděl). O kus dále jsem našel zbraň, ale co dělala na zemi?

Nějak takto vypadá intro nové hry IN EXTREMIS

Asi každý z vás si dobře pamatuje na hru WOLFENSTEIN, nebo na docela novou hru DOOM od firmy ID Software. Po velmi úspěšné hře DOOM by asi každý řekl, že nic takového už jen tak nebude, ale přesně naopak. Hra IN EXTREMIS je úplně nová 3D akční hra od firmy Blue Sphere, ale ne jen prachsprostá střílečka, ale také logicky propracovaná hra (např. každá zbraň se po dlouhém používání zničí, když zabijete vetřelce zblízka, na skle helmy zbude jeho krev a sliz atd.). Vše je děláno tak, abyste se co nejvíce vžili do situace vesmírného hrdiny. Velmi zajímavě je provedena chůze, při níž se nakláníte a houpete. V chůzi se můžete skrčit do dřepu, ve kterém lze chodit, otáčet se a střílet. Jednu nevýhodu to ale má, a to, že tento druh chození (ne jenom ve dřepu) trochu zdržuje a vyžaduje velkou trpělivost, ale to se v atmosféře hry naprosto ztratí. Nejvíce mi vadilo, že ve hře chybí jakýkoliv náznak hudby, ale tu nahradí velmi dobré zvukové efekty.

Ale teď již k samotné hře. Na začátku hry se ocitnete v neznámé místnosti s nalezeným laserovým kulometem (postupem času získáte jiné i lepší zbraně, ale k tomu až později). Vašim úkolem je ovládnout tuto loď a doletět s ní i se zbývajícími astronauty zpátky na Zem. Po krátké chůzi již narazíte na prvního vetřelce. Hned na něj vypalte dávku z kulometu (nikdy si vetřelce nenechte dostat na tělo, poškodí vám skafandr). Po čase najdete vstupní karty, ale i kódy do dveří. Použití je velmi jednoduché: přijdete co nejblíže ke dveřím a stisknete fire. Budete také nacházet energické kapsle, nádrže s kyslíkem a baterie na zapojení radaru. Nakonec ještě jedna rada: "Nezdržujte se pod kapajícím slizem!"

Popis zbraní:

Lg 200 M: Vaše první zbraň, velmi slabá, nedoporučuji.

Bolter 200 M: Velmi rychle střílí a to i do velké dálky, ale pořád to ještě není ono.

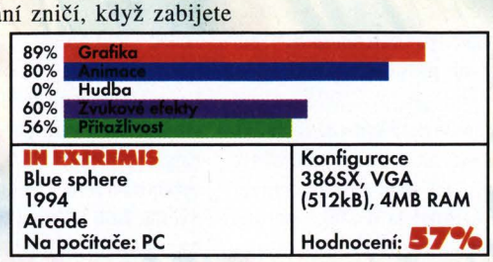
Multi Bolter RC: Silná zbraň na boj do dálky i na blízkost, doporučuji.

Sml 1 F: Celkem účinný, ale jinak nic moc. Malá dostřelivost

Las-can: Nejlepší zbraň ve hře. Daleký dostřel i velká účinnost.

Dam 10: Výbušná nálož. Nepřítele roztrhá doslova na hadry.

SHADOW




**POROVNEJ:**
**WOLFENSTEIN: Lepší v nápadu a grafice.**
**DOOM: Je mnohonásobně lepší, jak po grafické, tak i po hudební stránce.**
**ISLE OF THE DEAD: Dobrodružnější, alespoň náznak hudby.**

# DOOM IN ACTION

## Tato realita není virtuální!!! Je skutečná...

Určitě jste to už někdy zažili na vlastní kůži. Všude kolem je tma; pokoj osvětluje už jen namodralá záře monitoru. Prsty levé ruky se zlehka dotýkají myši a jemňounce dolaďují polohu zbraně. Prásk! Z brokovnice vyšla rána a nepřátelský voják padá nenávratně do hlubiny. Všechno jde zatím tak, jak má. Ze sluchátek se line tichá, ale důrazná melodie. Pomalu, pomaloučku se přibližujete k rohu chodby. Nahlížíte, přičemž mimoděk natáčíte hlavu, aby jste viděli více. Monitor zůstává bohužel plochý... Do uší se náhle vryje skřek, který nevěstí nic dobrého. Následuje zvuk výtahu. Na místě, kde byla ještě před vteřinou stěna, se objevuje několik velmi nepříjemných nestvůr. Tělem projede rychlé škubnutí a Vy odjíždíte i s kolečkovou židlí kamsi dozadu...

Těm, kteří propadli atmosféře povětšinou brutálních RPG stříleček, nemusím asi vysvětlovat, co že ta slátanina na začátku má znamenat. Plynulá grafika a nezvyklý pohled na svět prostřednictvím počítače bylo to, čím si nás získala dnes již klasická hra Wolfenstein 3D. Další projekt ID softwaru - DOOM k tomu přidal ještě efektní zvuky, podmanivou hudbu a strhující prostředí. Všechny tyto hry se snaží o co možná největší reálnost, ale jsou bohužel omezeny možnostmi osobního počítače a jeho periférií.

A co takhle, kdyby jsme si chtěli zahrát něco úplně realistického. Žádné monitory, žádná virtuální realita. Vy sami proti nepřátelům... Teď je i toto konečně možné! V Praze byla otevřena první instalace hry Laser Game; a Excalibur samozřejmě nešetřil námahy, aby Vás s touto hrou seznámil.

...obrovská hala (800m2) je přehrazena desítkami stěn a desek. Je tu zatracená tma... tedy teď už spíš šero, to jak si oči pomalu zvykají. Kamarád mi radí, že nejlepší místo je pod schody na bývalý balkón, prý se zde skvěle odstřelují lidé nahoře. Proplétám se kamsi tím směrem, zatímco skříňka na mém břiše odpočítává čas do začátku hry. Schovávám se za desku a vyčkávám. Nahoře se míhají kužely barevného světla z několika reflektorů a sálem se rozezní monotónní bojová hudba. Čekám... Jsme rozděleni na dvě družstva; naše je červené, nepřátelé jsou zelení. Každý z nás má terč na břiše i na zádech. Tedy spíše terčík, který má asi 10 cm v průměru a je tvořen blikajícími diodami příslušné barvy. Ze zadní krabičky vede telefonní šňůra, na které je obrovská laserová pistole. Vypadá hrozně těžce, ale neváží víc než čtvrt kila. Na ní jsou umístěny další senzory.

Tady dole se všude válí mlha. Přestože technický princip hry jakž takž chápu, stále nevěřím... Teď. Pípání utichlo a hra začala. Zkouším spoušť. Z pistole vyjde úzký červený paprsek a ozve se jakési ťiúúúú. Fyzika nikdy nebyla můj obor, a tak se mi to jeví jako zázrak. Připadám si jak terminátor ze SCI-FI filmu... Teprve teď si plně uvědomuji, že se vlastně už hraje. Očima vyhledávám zelený terč. Odkudsi se shora se zableskne a má iluze nezranitelného supermana se rozplývá. Diody na mém terči začnou blikat a nahoře v hale na počítači naskočilo "Haquel - zásah do pistole". Ale nic se naštěstí neděje - nesmrtelnost a nekonečné životy máte od začátku i bez čítů. Stačí si akorát počkat 5 vteřin, během nichž nemůžete ani střílet, ani být zasažen...

Celá akce se odehrává v jednom zrušeném pražském kině. Ve vstupní hale necháte zapsat do počítače své jméno a počkáte si, až na Vás přijde řada. (Mezitím se můžete bavit hraním arkád na hracích automatech. Jedna SEGA je dokonce holografická, ale arkáda zůstane arkádou i kdyby... no, nic). Posléze sestoupíte dolů, kde si na sebe obléknete postroje s přístroji, o nichž již byla řeč. Tam se také s dalšími 19-ti hráči domluvíte na jedné ze dvou možností hry ("megabitka" všichni proti všem nebo dvě družstva proti sobě). Dole v samotných prostorách kina to vše začíná.

Nerad něco přechvaluji a ani Laser Game neujde jisté kritice. Technika má občas nějakou tu vadu, takže se nám například stalo, že spolubojovník náhle uprostřed bitvy zezelenal (nikoli strachy). Než byla závada opravena, uplynulo asi pět minut, což je celá čtvrtina herního času a také čtvrtina zaplaceného vstupného. Kromě toho můžete narazit na jistá úskalí se spoluhráči, pokud nejdete hrát se známou partou. Občas se zde totiž vyskytují "profíci", kteří nemají o pojmu fair-play ani ponětí. Nacvičeným způsobem při hře zakrývají rukama většinu senzorů a vy je pak můžete zasáhnout jen ztěží. Rozhodčím, kteří dohlížejí na pravidla, se není problém vyhnout. Také je nepříjemné, že se mrtvola může volně přemisťovat a klidně Vám počkat za zády až oživne, což znemožňuje "prostřílení se" jistým úsekem. Pokud ovšem jdete hrát se známou partou a doplňková pravidla si předem domluvíte, lze tomuto nedostatku snadno předejít.

Co říci závěrem? Laser Game je ideální způsob, jak si zcela neškodně vybít přebytečnou energii, procvičit si rychlost, přesnost a postřeh, zažít trochu toho napětí a protáhnout svá znavená těla. A to vše zcela bez rizik, kromě jediného: že se pro Vás stane Laser Game drogou, které pak už jen těžko zabráníte ve vyplenění Vaší peněženky.

HAQUEL P. TICKWA

# ČÍTY

**Xenon II. - PC**
Po vybrání video karty nezmáčkněte ENTER, ale F7. Ve hře slouží klávesa "i" pro on/off nesmrtelnost.

**Wolfenstein 3D - PC**
Klávesy "ILM" doplní náboje, životy a zbraně

**King's Quest III. - PC**
Oprava návodu z Ex21. Verše z knihy na str. XXV správně zní: "A feline from the one who eat". Na str. LXXXIV máte správně číst: "put a spoon of mud in the bowl" nikoli jen "put spoon it the bowl", jak bylo uvedeno. A do třetice překlep: slovo "brayier" pochopitelně neexistuje, kotlík na přenášení žhavíků je "brazier".

**Syndicate**
Opět oprava. Jméno miliónového teamu je COOPER TEAM. Jde o překlep, který angličtináři jistě snadno rozluštili.

**A-Train**
Stiskněte Caps Lock a napište "CHEATERCHEATERWIMP". Získáte 1,000.000$ a materiál na všechna vaše volná území.

**Dune II**
Potřebujete více kreditů? Až bude poškození cizí továrny červené, přesuňte do ní svou jednotku a obsaďte ji. Okamžitě pozastavte výrobu. Pak začněte novou a tu také zastavte. Na kontě se Vám objeví tolik kreditů, kolik investoval do předcházejícího projektu Váš nepřítel.

**Legend of Kyrandia II**
Máte-li málo lahviček, navštivte dům žabáka (nalevo od FERRY). Ze stolu seberte lahvičku a vyjděte ven. Naplňte ji čímkoli. Když vejdete opět k žabákovi, na stole bude nová lahvička.

**Flashback**
Kódy pro střední obtížnost.
(Za správnost neručím, pište, prosím, čitelněji. Dík Haquel.)
1.BANTHA
2.ANTIC
3.NOLAN
4.ARTHUR
5.SHIRYU
6.RENDER
konec - BELUGA

**Sim City**
Pro 10 000$ napište "FUND".

**Hired Guns (Amiga)**
Kdykoliv napište AMIGA a máte nekonečnou energii, CHRISTINA pro výběr misí a APPLEGATE pro lepší střely.

**Světák Bob (Amiga)**
Nevíte si rady u hracího automatu? Napište slovo glum.

RECENZE OD ČTENÁŘE

# SHADOW OF THE EVIL

## Určitě nejlepší dungeon na C64.

Snad každý z commodoristů alespoň jednou zatoužil zahrát si hru typu dungeon v pořádném provedení. Pokud momentálně trpíte těžkou nemocí, která vám však neubírá na přemýšlení, a nechodíte do školy, z čehož vyplývá, že máte dostatek volného času, zrovna se vám naskytla příležitost k jedné z nich zasednout. Osobně si myslím, že to za těch pár zameškaných neomluvených hodin stojí. SHADOW OF THE EVIL je určitě nejlepší dungeon, který kdy byl na C64 stvořen. Hra sama o sobě má špičkovou atmosféru, grafika a hudba jsou perfektní, ale o tom až později.

Ocitáte se v kůži bojovníka, který má za úkol osvobodit království od zlého evila, nazývaného HARGON. Jak je známo, fanatičtí poddaní mají velkou úctu ke svému vládci i za cenu života ho brání, takže vám nezbude nic jiného než vraždit, zabíjet, kouzlit a tak dále.

Na začátku jste úplně beze zbraní, vaším prvním úkolem je opatřit si vražedné nástroje. Určitě nepřijde nazbyt opatřit si také pořádný batoh na haldu věcí, které s sebou budete všude nosit, ale vyplatí se to. V podzemních prostorách narazíte na plno užitečných předmětů jako peníze, diamanty, lano, asi desatero druhů klíčů(od železného přes bronzový až ke zlatému), nápoje, jedy, vodu, boty, svíčky, psí lebky(!!!), kříže, vázy a tak dále a tak dále. Co se týče předmětů, určitě vám z toho půjde hlava kolem! Nepřebernou hladu tvoří zbraně a jejich doplňky. K vraždění nepřátelských monster můžete používat meče, dýky, kyje, klacky, kladivo, sekeru a tak dále, před újmou na zdraví při souboji vás chrání drátěné košile, helmy, štíty, brnění, pláště... Prostě výběr předmětů k zabíjení máte velký! Při bloudění nekonečnými bludišti se můžete těšit na nemilá setkání s dvarfy, skřety. Hargonovými rytíři, hady, krysami, štíry a s velkým množstvím oblud, které jsou celé žhavé vás co nejrychleji poslat ke všem čertům. Hra umožňuje otáčení do všech směrů, chůzi dopředu i dozadu, pohled nahoru a dolu, pohybům hrdiny zkrátka nelze co vytknout. Při hledání skrytých vypínačů na stropě je pak velmi užitečnou funkcí pohled nahoru (strop většinou bývá nahoře, že!) a k zkoumání okolí. Važte si předchozí věty! Je velkou nápovědou při procházení této pařby! Prostředí je velmi pěkně vystiženo. Chodby jsou lemovány obrazy, svíčkami, štíty, halapartnami, a velkými množstvím předmětů, ze kterých se vám bude tajit dech, protože ještě žádný dungeon na C64 neměl tak propracované prostředí.

Při vstupu do jiné gateway se vždy změní pozadí a dekorace stěn, bojovníci a hudba. Boje s nepřáteli jsou zrovna slast, a pokud už máte na mále a chcete se udržet při životě, raději utečte, nebo se protivníkovi vysmějte a zastrašte jej. Ale pozor, ne všichni z Hargonových válečníků jsou zbabělci! Obzvlášť pozorně čtěte posvátné texty, které jsou zavěšeny na stěnách. Je v nich ukryto mnoho rad pro dokončení hry.

No, ale nyní už k hodnocení z hlediska audiovisuálního. Grafice nelze naprosto nic vytknout, snad jen, že při boji se protivník nehýbe, ale tato skutečnost mě naprosto uklidňuje, když si vzpomenu, že v tak malé paměti jakou má C 64, je najednou bez dohrávání uloženo okolo dvouset až tříset místností. A že se vám boj s ikonami začne líbit, vás mohu ujistit, protože si s nepřítelem můžete i popovídat, nebo mu darovat nějaký předmět, či ho jednoduše svést na omyl. Všechny obludy, které jsem ve hře potkal, byly do detailu prokreslené.

Hudba a zvukové efekty? Taktéž co grafika. Hudba je perfektně vystižena a maximálně podbarvuje děj hry. Zvukové efekty jsou také velmi dobré. Při chůzi slyšíte ozvěny vašich kroků, při boji cinkot mečů, třesk při vrhání kouzel a tak dále. Ukládání pozice na disk je samozřejmostí a rychlost nahrávání je velmi vysoká. Hra zabírá pouze jednu disketu, což absolutně nemůžu pochopit, protože mám zmapováno okolo šestiset místností a to jsem hru ještě neprošel celou. Ze starého dobrého C64 a jeho hardwarového vybavení se poslední dobou opravdu vymačkává maximum.

SHADOW OR THE EVIL je opravdu jedna z nejlepších her na C64 vůbec a vřele ji doporučuji všem zkušenějším pařanům. Sám se ji snažím projít, ale ještě se mi to nepodařilo. Jestli se to podaří snad někomu z vás, dejte mi vědět!

| | |
|---|---|
| 92% | Grafika |
| 93% | Animace |
| 96% | Hudba |
| 94% | Originalita |
| 94% | Přitažlivost |

| | |
|---|---|
| **SHADOW OF THE EVIL**<br>Markt & Technik<br>1993<br>počítač: C64 | Hodnocení:<br>**94%** |


VOCHOZKA TRADING

Pro Vaše miláčky...

AMIGA

Světák Bob - 129,- Kč
Asterix & Obelix - 129,- Kč
Poklad Zlatých Sluncí - 109,-Kč
Drsná Cesta - 198,-Kč
Editor na hry C.A.G. v2.1 - 195,-Kč
VBS-Verify - 1689,- Kč

PC

Muzeum Mrtvol 3,5"- 139,-Kč
Muzeum Mrtvol 5,25"- 129,-Kč

A co se chystá...

Lepani - logická hra, dokončení červen 94
Hrobka Pána Draků - dungeon, červenec 94
Create Adventure Game 3.1 - vyšší verze
Amiga Freezer - tipdeska, cena od 795,-!

Hledáme grafiky a programátory pro počítače Amiga a PC

ČECHY . . . . . VOCHOZKA TRADING,
Dukelská 373, Polička 572 01, tel. 0463/22 373

SLOVENSKO . . . LADISLAV DEPEŠ,
Vavilovova 24, Bratislava 851 01, tel.07/845616

K cenám se připočítává poštovné podle tarifů. Na Slovensku je nutno počítat se zvýšením cen o cca 35% vzhledem k odlišné měně a celnímu poplatku.

ATLANTIDA

Husitská 11
130 00 PRAHA 3

Telefon: 6279401 Po - Pá 13-18 hod.

| | |
|---|---|
| C64 Terminátor* | 3567,- Kč |
| VC 1541/II | 2829,- Kč |
| DR 1530 | 738,- Kč |
| Turbo cartridge I - III | á 390,- Kč |
| Seikosha SP 180 | 3813,- Kč |
| Amiga 1200* | 13284,- Kč |
| A 1200 HD20* | 16974,- Kč |
| A 1200 HD107* | 21771,- Kč |
| A 1200 HD130* | 22140,- Kč |
| A 1200 HD170* | 22386,- Kč |
| A 1200 HD210* | 23001,- Kč |
| A 1200 HD250* | 23985,- Kč |
| A 1200 HD340* | 25461,- Kč |
| A 1200 HD420* | 26937,- Kč |
| A 1200 Deskt. Dynam. | 14391,- Kč |
| Blizzard 1220 - 4 | 11808,- Kč |
| Blizzard 1230 - 0 | 12300,- Kč |
| SIMM 4MB - 32 bit | 7257,- Kč |
| Amiga CD32 | 12669,- Kč |
| C 1085S nebo 1084S | 9225,- Kč |
| C 1942 nebo Acorn | 15990,- Kč |
| Epson LX 400 | 6642,- Kč |
| Canon BJ 10sx | 9348,- Kč |
| A520 | 1353,- Kč |

Externí a interní HD mechaniky pro Amigy ..... ceny na tel. dotaz

Při odběru většího množství poskytujeme výrazné slevy!

Nabízíme velké množství joysticků Quick Joy a Quick Shot, disket, her na počítač C64.

Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adrese, či po telefonické nebo písemné objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Informujte se telefonicky na nejnovější ceny, nebo si vyžádejte úplný ceník našeho sortimentu s aktuálními (možná nižšími) cenami.

Pro prodejce výrazné slevy. Žádejte dealerský ceník.

# AMAZON QUARDIANS OF EDEN

1) TERROR IN THE JUNGLE

Jděte do posledních dveří optat se presidenta společnosti na expedici Vašeho bratra. Zjistíte, že s expedicí ztratil veškeré kontakty. Jděte domů. Zde seberte otvírač na dopisy. Použijte ho na dopis od Vašeho bratra Allena.

2) A SECRET CODE

Z dopisu získáte zašifrované kódy k sejfu a z obálky klíč. Vraťte se zpět do budovy společnosti. Jděte do druhých dveří (Allenova laboratoř). Klíčem otevřte skříňku a vyndejte magnetofonový pásek. Ze stolu vezměte film a vložte jej do projektoru. Stáhněte promítací plátno a spusťte projektor. Po shlédnutí filmu se vraťte na parkoviště. Klíčky odemkněte auto a jeďte domů. Mezitím Váš byt někdo vykradl. Vložte pásek do magnetofonu a spusťte ho. Dostali jste papírek s kombinací k sejfu. Nyní se vraťte zpět do Allanovi laboratoře. Sundejte terč, vytáhněte ze zdi šipku a vezměte si peníze. Otevřte knihu a přečtěte si návod na výrobu nápoje lásky. Běžte do prvních dveří, do své laboratoře. Otevřte klec, chyťte krysu a vypusťte ji před sekretářku. Otevřte skříňku nad jejím stolem a vezměte dva klíče. V Allenově laboratoři odemkněte vitrínu, vyndejte z ní láhev roztoku. Ve své laboratoři otevřte skříň a vyndejte láhev alkoholu. Po smíchání obsahu láhví ji postavte nad kahan. Zapněte oheň a vedlejší přístroj. Až tekutina zezelená, nápoj lásky je hotov. Vyjděte na parkoviště a odemkněte kufr zeleného auta. Vyndejte z něho kleště a páčidlo. Vydejte se zpátky do budovy a jděte do předposledních dveří k policistům. Vylezte na strom, namočte šipku do nápoje lásky a foukačkou trefte policistu. Kleštěmi otevřte pancéřové dveře do jeskyně.

3) HEAVY-METAL MONSTER

Vyjděte ven. Seberte popelnici a jděte znovu dovnitř. Pákou otevřte tajné dveře a páčidlem vylomte pravý dolní šuplík. V něm najdete mapu, kompas a mikrofilm. Nyní opusťte jeskyni a jděte na parkoviště. Cestou však nezapomeňte vzít z věšáku na chodbě ramínko. Ramínkem odemkněte auto knihovnice (modré). Vlezte dovnitř a rozsviťte světla. Vraťte se do budovy k okénku knihovnice. Řekněte jí, že někdo rozsvítil světla její limuzíny. Vsuňte mikrofilm do přístroje a přečtěte si informace o práci archeologa Storheima. Opusťte budovu, nasedněte do auta a odjeďte na letiště.

4) HOT PURSUIT

Přistanete v Cuczo. Potřebujete letět dál do Ria Blanca a proto musíte sehnat pilota. Z bicyklu seberte pumpičku. Otevřte dveře kamionu a zdvihněte cigarety, které z kabiny vypadnou. Z kamionu ještě seberte kanystr. Nyní běžte do budovy. Podplaťte prodavače lístků (talk, offer). Dostanete průkazku. Vejděte do dveří a barmanovi dejte průkazku. Domluvte se s piloty. Poté se jeden nabídne, že Vás vezme do Rio Blanca. Z pilota se v letadle vyklube darebák, který Vás zajme.

5) FLIGHT OF DOOM

V této kapitole záleží na čase, proto jednejte co nejrychleji. Promluvte si s pilotem. Až řekne "I AM WAITING" otevřte klec se slepicemi. Slepice vyletí a Vy už můžete pilotovi jenom zamávat. Seberte padák a přivažte ho ke klice dveří do kabiny. Uvnitř postupně zatáhněte za všechny páky. Po nouzovém přistání otevřte bednu se záchytným člunem, který nafoukněte pumpičkou.

6) EL LOCO

Z vozíku si naberte hrst feferonek. Běžte do baru a promluvte si se servírkou. Seberte nůž a rozřezejte feferonky. Až se servírka otočí, vhoďte je do jídla pro El Loca. Vyjděte na chvíli ven a vraťte se zpět. To už chlápci u stolu zmizí. Až se servírka otočí seberte z prvního stolu sýr a peso, z druhého zapalovač. Vyjděte ven a počkejte až El Loco ochutná feferonky. Vejděte do hotelu. Zdvihněte ze schodů pastičku na myši a dejte do ní sýr. Vraťte ji zpět a počkejte až se myš chytí. Podívejte se do myší díry. Vytáhněte z ní 300 pesos. Zdvihněte sluchátko telefonu a vytočte číslo. Až telefon třikrát zazvoní, zavěste a spěchejte do baru. Promluvte si s dívkou (2, 3, 3, 2). Vzjděte před bar a vemte žebřík. Opřete ho o zadní stranu hotelu. Před hotelem naleznete dřevěnou tyč. Vylezte na žebřík a tyčí shoďte ceduli. Cedule spadne na El Loca, který právě trestal chlapce za pálivé jídlo. Chlapec Vám z vděčnosti věnuje zlatý nuget. Jděte ke stánku a od jednookého prodavače kupte mačetu, rybářskou síť, pádlo, patrony a jedovatý kořen. Nyní nastupte k Maye (tak se ta dívka jmenuje) do člunu a ona Vás zaveze k Vašemu bratru, který se jako jediný zachránil po masakru v džungli. Až Vám poví celý příběh, dejte se na útěk před Sanchezovými muži.

7) THE BRIDGE OF DEATH

Dejte Allenovi patrony. Seberte matraci a koberec a vhoďte je na barikádu. S Mayou jděte na most a opravte jej. Oba přejděte na druhou stranu. Allen pospíchá za Vámi, ale je zastřelen a padá do hlubin. Takže dál jen ve dvou. Až dojdete k přístavišti, dejte kapitánovi za svezení zlatý nuget a cigarety. V hloubi pralesa však kapitán zajme Mayu a Vás v boji shodí do řeky.

8) SLAVE TRADERS

Až kapitánův kumpán Sam přejde na druhou stranu lodi, jděte doprava ke stromu a ulomte kus rákosu. Vhoďte do řeky jedovatý kořen. Seskočte do vody a plavte k lodi. Vyhoupněte se na palubu a seberte rybářský prut. Uprostřed lodi otevřte velkou bednu a vyndejte z ní šíp do harpuny. Po celou dobu dávejte pozor na Sama. Jděte na příď lodi a pošoupněte levou bednu ke kajutě. Otočte harpunu a nabijte ji. Počkejte až Sam půjde kolem a stiskněte spoušť. Teď se běžte podívat do okna kapitánovy kajuty. Pomocí prutu potichu vytáhněte klíče. Odemkněte přední kajutu a pokuste se zachránit Mayu svázanou uvnitř. Vrznutí dveří probudilo kapitána, takže jednejte rychle, zde se opět jedná o čas. Závorou zavřete dveře. Po celou dobu se pohybujte přede dveřmi co nejméně. Ze stolu seberte hadr a z vitríny láhev s benzínem. Pomocí hadru, láhve a zapalovače vyrobte zápalnou láhev. Otevřte okénko a vyhoďte ji ven. Nožem odvažte Mayu. Až kapitán zařve "FIRE ON DECK" otevřte dveře a skočte do řeky. Po celonoční chůzi dojdete do vesnice. Pomocí sítě vylovte z řeky bednu s výbušninami. Pod kamenem najděte žížalu a napíchněte na háček. Pomocí prutu z řeky chytněte rybu. Z chatrče seberte naběračku. Naházejte do ohně výbušniny z bedny. Za můstkem utrhněte trs květin. Dejte kotel nad oheň a z kanystru do něho nalijte vodu. Do vařící vody vhoďte rybu a květiny. Naběračkou naberte hotovou medicínu a podejte ji nemocnému chlapci. Domorodci Vám za jeho uzdravení věnují kanoi.

9) ANCIENT SECRETS

V této části hru často sejvujte. Máte za úkol projet na kanoi dravou řekou plnou kamení. Asi po čtvrtém minutí skály narazíte na archeologa. Promluvte si s ním a dejte mu mapu a kompas. Pošle Vás do džungle s jasným úkolem. Seberte prkno a opřete ho o kámen. S Mayou se postavte na kraj prkna a Jasonem vylezte na pařez a skočte. S Mayou vyšplhejte po kameni až na vrchol stromu. Pomocí liány se zhoupněte na protější strom. Jasonovi hoďte dolů lano a Jasonem vyšplhejte za Mayou. Maya vleze do koše a Jasonem ji vytáhněte ke stromové chatrči.

10) THE HALL OF DEATH

Uvnitř chatrče sundejte kostlivcovi z krku klíček a otevřte s ním truhlu. Naleznete v ní starý svitek. Napravo od meče vysekejte do rákosí mačetou díru. Rozsekněte kostlivce a vyjměte smaragd. Vraťte se k archeologovi a dejte mu smaragd i svitek. Ukáže Vám cestu dál po řece až k táboru, kde se odehrál masakr.

11) THE SPECTRE OF EVIL

Jděte do horního stanu a vezměte kanystr s benzínem. Seberte řetěz. U levé mrtvoly vemte klíč od auta. Mezi dolními stany otevřte bednu a vyndejte z ní přístroj na měření radiace. Nalijte benzín do auta a zašroubujte uzávěr nádrže. U džípu spusťte lano (Winch). Pomocí řetězu přivažte kládu ke konci lana. Nastartujte džíp a zatáhněte páku u lana (Lever). Odtrhněte plachtu pod kládou a otevřte bednu s dynamitem. Pomocí měřiče zjistěte, kde je nejvyšší radiace. Na tom místě odhrňte keř a vytáhněte radioaktivní šipku. Nyní nasedněte znovu do kánoe a plujte k vodopádu.

12) A SECRET PASAGE

Protože Maya byla postřelena Sanchezovými muži, dál musíte zase sám. Pod vodopádem pohněte větví. Tajný vchod otevřte vsunutím šipky do otvoru. Na mostě jděte ke druhému sloupu na pravo. Po celou dobu spěchejte, neboť jste pronásledován Sanchezovými muži. Pomocí zapalovače zapalte dynamit a utečte kousek stranou.

13) THE THING IN THE PIT

Byl jste chycen kmenem amazonek. Svůj život si můžete zachránit jen přemožením obřího mravence, se kterým bojujete. Kopněte krunýř ke zdi. U kostry seberte tyč a boty. Vylezte na krunýř a podejte louč. Nožem uřízněte kvetoucí liánu. Pomocí tuče, tkaniček a nože vyrobte oštěp. Ustupte až ke zdi. Počkejte až si potvora bude pochutnávat na sladkém nektaru, probodněte ji.

14) THE GUARDIENS OF EDEN

Tato část je už jen závěrečné outro. Teď už si jen vychutnejte pocit z další dobyté adventury.

-MAREK-

# BLUE FORCE

Na začátku vejdi do místnosti pro hlášení, pak vyjdi ven, nasedni na motorku, ve schránce vpravo najdeš pokutový blok a "zákon Miranda" (jde o americkou specialitu, před zatčením je nutno přečíst všem zločincům jejich práva). Jakmile nastartuješ, objeví se mapa. Jeď nejprve k Jamison a Ryan, špatně zaparkovanému autu dej pokutový blok. Pak opět na motorku, jeď do přístavu. Tam důkladně pohovoř se ženou a s klukem, pak použij rádio na motorce, budeš potřebovat podporu. Užij kódy 10-97 a 10-35. Svého partnera Douga informuj o situaci. Až budeš vcházet na loď, nezapomeň vytáhnout pistoli. Během akce měj stále kolt v ruce, Greena umluvíš, aby se vzdal. Pak mu nasaď pouta, seber jeho pistoli z postele, prošacuj ho a přečti mu jeho práva (Miranda).Pošli Douga pryč a utěš Lauru. Opět se ohlas rádiem, použij kódy 10-27, 10-15 a 10-98.

Z přístavu odjeď do City Jail (vězení) a zapiš Greena do seznamu. Formulář si vezmi ze schránky na zdi, vyplň jej a předej Larrymu. Vrať se na policii. Nůž a pistoli předej Barrymu, kopii zatykače dej do schránky seržanta Suttera. Prohlédni si nástěnku, najdeš další informace. Sedni opět na motorku, cestou zastavíš dodávku, jejíž posádka tě nehodlá vůbec poslechnout. Rádiem přivolej pomoc (kódy 10-97 a 10-35). Jakmile pomoc přijede, vyslechni důkladně zločince, nasaď mu pouta a prohledej ho. Nezapomeň mu přečíst jeho práva. Pak prohledej dodávku. V přihrádce na přístrojové desce najdeš náboje, zatáhni za páku u sedadla, najdeš pušku. Opět se ohlas rádiem (kódy 10-98, 10-27, 10-15). Zase musíš do vězení, zapisovací procedura je stejná jako u Greena. Vrať se na policii, odevzdej kopii zatykače Barrymu, převlékni se a jeď domů. Vychutnej si babičku a vydej se znova do přístavu. Na nástěnce vlevo seber poznámku, zajdi do obchodu, kde ti tvůj přítel ti dá lístky pro hocha. Doma pohovoř s návštěvou, vyjdi s nimi na pláž, nalezený klacek házej opakovaně psovi, ten přivede hocha. Seber kus dřeva ze člunu. Ráno nejprve zajdi k Lylemu (je u Jamisona). Ukaž mu dřevo z pláže. Lyle potřebuje další důkazy. Vrať se domů, spusť počítač, heslo je jméno tvé matky "Jackie". Nalezený zápis vytiskni a dovez Lylemu. Nyní opět na policii, převlékni se, vyčisti pistoli, pod schránkami na poštu je souprava na čištění. Po ranním nástupu opět vyraž do ulic. Opilce dostaneš z auta tak, že otevřeš kufr auta svého spolupracovníka, najdeš tam "otvírač oken". Nezapomeň se ohlásit rádiem, užij kódy 10-15 a 10-98.

Další cesta vede opět k Lylemu, kde si prohlédni stůl a spis na stole, mikrofilm dej do prohlížečky a prohlédni si jej. Vytištěný zápis z počítače nafaxuj policii. Jeď na stanici, ukaž Barrymu spis o Cobbovi, dá ti, co potřebuješ. Jeď do baru, promluv s barmanem, ukaž mu policejní průkaz a stejně postupuj i s Kate. Další cesta je do kuželníku, opět ukaž průkaz. Forestovi ukaž jeho policejní zápis o něm (ten už jsi jistě našel ve schránce na policejní stanici). Zaměstnance kuželníku nezapomeň vyzpovídat, dá ti klíč od Foresta. Zajeď do Alley Cat. Klíčem odemkni přívěs, prohlédni si boty na zemi, otoč podpatkem, najdeš důkaz o pašování zbraní. Jeď do přístavu, u jachty otevři protipožární skříňku a seber hák. Na molu u obchodu seber rybářskou síť. Doma v pokoji s počítačem najdeš v sejfu v krabici minci (kódem sejfu je číslo průkazu tvého otce). Nyní si v obchodě půjč lodičku a ukaž minci obchodníkovi. Až odejde hledat do katalogu cenu, vezmi si klíč od Future Wave. Na lodi prohledej květináč, je v něm ukryt klíč od skladiště. Půjčenou lodí odjeď na ostrov, dojdi k plotu, na psa hoď rybářskou síť, klíčem odemkni plot i sklad. Ve skladě seber černou šňůru, zapoj ji jednou stranou do generátoru a druhou do skříňky na zdi. V ní jsou dva tajné panely, do horního zapoj druhý konec šňůry a otevře se tajný vchod. V bedně najdeš zbraně, seber jednu pušku. Vše ve skladě uprav do původního stavu! Síť ze psa odstraníš požárním hákem. Vrať se k Lylemu a ukaž mu pušku. Spolu se vraťte do přístavu, na Future wave. Greena musíš doslova "vykouřit", použij hadr a láhev s benzínem, které jsi sebral z bedny na pobřeží ostrova. Podpalovací raketku najdeš ve skříňce na boku lodi. Skříňku otevřeš šroubovákem, který je v kapse sedadla lodi půjčené. Zapálený doutnák strč do ventilátoru. Green sice vyhrožuje granátem, ale nechá se umluvit, zatkni ho a prohledej. Chlapa s puškou na ostrově zabij granátem. Mrtvolu prohledej, najdeš píšťalku, tu použij na psa, aby tě pustil do skladu. Uvnitř nejprve zavři tajný vchod, dokud tě nebude Lyle krýt. Pak vchod otevři, oba muže umluv, svaž je žlutou šňůrou ze zdi a pak už jen vychutnej celý konec.

CPT. VLADA

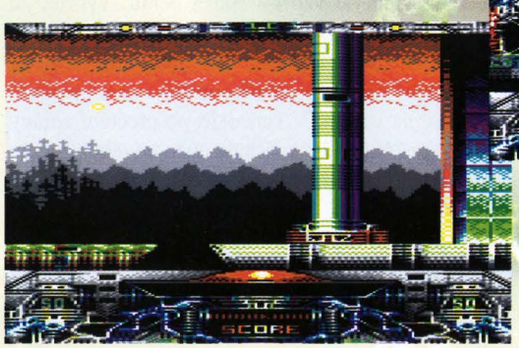
# CLYSTRON

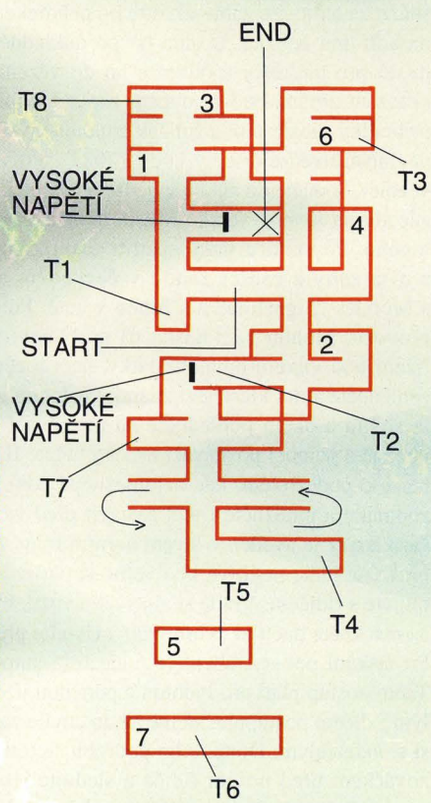
Konečně po usilovném gamesení se mi podařilo zmapovat tuhle pěknou gamesku od mistrů v X-AMPLE ARCHITECTURES. O co v téhle hře vůbec běží? Tvým úkolem je najít 7 částí CLYSTRONA, což je něco jako energetická jednotka, umožňující přístup k teleportům. Jestli se ti podaří odblokovat všech 8 teleportů, zruší se vysoké elektrické napětí, zabraňující přístup do tvého vyhřátého domova. Ale je tu pár háčků - tvůj robot má omezenou energii, také střelivo je limitované, na každého CLYSTRONA máš pouze 3 možnosti se teleportovat, no a v neposlední řadě je tu čas (který není vidět screenu). Pokud je teleport ready, tak můžeš (joyem up/down) teleportovat robůtka do teleportu s číslem o 1 vyšší (nebo nižší).

Ale nesmíte zapomenout, že když seberete CLYSTRONA číslo 1, tak se nemůžete přenést z teleportu 2 do teleportu 3! To už musíte najít nového CLYSTRONA! So good luck mate!

WILY

**počítač: C-64**






T1-T8 – TELEPORTY
1-7 – CLYSTRONS

# POLICE QUEST 3: THE KINDRED

V minulém čísle jsem vám v návodu na Open Season slíbil brzké setkání s řešením na předcházející díl čili Police Quest 3. Jelikož vždy plním co slíbím, nebo se o to alespoň maximálně snažím, tento kompletní návod je zde v celé své kráse.

Den první

Vstupte do své pracovny "Sergeant's office" hned vedle výtahu. Sedněte si za psací stůl vpravo a vytáhněte s koše zprávu, kterou si ihned přečtěte. Opusťte kancelář a vydejte se chodbou doprava. Vstupte do místnosti s otevřenými dveřmi "Briefing room". Promluvte si s ženou za stolem jménem Pat Morales. Seberte notes visící na pódiu z levé strany. Po ukončení briefingu si ve své pracovně pořádně promluvte s Pat Morales. Po jejím odchodu zařaďte zprávu do složky "Sustained". Výtahem sjeďte do prvního poschodí. Na mužských toaletách otevřete svou skříňku "776" a vytáhněte z ní pendrek, ruční svítilnu a zápisník. Naproti přes chodbu je malý sklad, ve kterém seberte baterky a zápalné světlice. Vraťte se do své pracovny a vytáhněte s koše na stole počítačový ID formulář. Ve třetím patře dejte tento list odpovědnému pracovníkovy. Jakmile položí na stůl kódovou kartu, seberte ji a ve své kanceláři s její pomocí zapněte počítač. Nyní nastává doba čekání. Povalujte se jen tak po stanici a jakmile se vám na obrazovce objeví příkaz, že máte zavolat na dispečink, zvedněte ve své pracovně sluchátko a zmáčkněte velké červené tlačítko "Dispatch". Budete posláni do "Aspen Falls". Výtahem se dostanete do přízemí. Sedněte si za volant služebního, policejního auta. Automaticky se dostanete na ulici. Řízení automobilu je velmi jednoduché. V pravém horním rohu máte znázorněn zmenšený pohled z hora. Zde pomocí šipek zatáčíte, přidáváte a ubíráte. Pro dobrou orientaci si zapněte mapu města. Až budete míjet ulici "River" zatočte doleva. Jakmile se dostanete do "Aspen Falls" zastavte motor a vystupte. Promluvte si se všemi přítomnými a jděte doprava. Když se pokusíte zadržet bláznivě tancujícího muže, hodí vám odznak do řeky. Jakmile skočí do vody i on, prohledejte jeho oblečení. Naleznete sadu klíčů a řidičské oprávnění. Klíče hoďte do řeky. Muž se vás bude snažit za tento čin zabít, zkroťte ho pendrekem. Až bude ležet na zemi, nasaďte mu želízka. U auta ho po důkladném prohledání posaďte na místo pro pasažéry a odvezte ho do vězení na policejní stanici. Při odložení zbraně budete nuceni zaplatit poplatek $2,50. Do příslušné přihrádky vložte nůž a řidičák zatknutého. Při odevzdání vězně spravedlnosti uveďte číselný kód "12025". Po vyzvednutí pistole opusťte věznici. Sedněte do auta a vyjeďte na dálnici 41, křižující město z jihozápadu na severovýchod. Musíte použít nájezdu, kterých ovšem není mnoho. Po chvilce jízdy spatříte svou kolegyni Morales. Promluvte s ní a záhy z rodící ženou v červeném autě. Opět si pohovořte s Morales "Signature" a s ženou v autě. Potom pokračujte v kontrole provozu. Mohou vám nastat tři problémy: nepřizpůsobená rychlost, řízení bod vlivem omamné látky, nebezpečně pomáhá jízda. Jestliže zahlédnete auto, které jeví známky jednoho z těchto přestupků, zapněte sirénu a okem pohlédněte na poznávací značku. Zapněte palubní počítač a pomocí poznávací značky "Plate ID" zjistěte podrobné informace o podezřelém, kde nejdůležitější údaj je "Vehicle code". Potom zpomalte a umožněte řidiči zastavit před vámi. Všimněte si přesného času, který je uveden v levém horním rohu. Aby jste se vyhli velkému provozu, jděte nejdříve ke dveřím spolujezdce a potom si teprve promluvte s řidičem. Vraťte se do svého vozu, řidičák zasuňte do počítače a zmáčkněte tlačítko "Form 900". Uveďte přesný čas a "Vahicle code". Po získání pokuty, obejděte podezřelé auto z prave a dejte ji řidiči. Tento postup platí pro rychlou a pomalou jízdu. V případě střetu s opilým řidičem postupujte stejně až do chvíle zastavení auta a promluvení si s podezřelým. Donuťte ho podrobit se testu "Prstu". Pohybujte ukazováčkem před nosem řidiče a sledujte jeho reakce. Až vám ukáže svou celodenní stravu na vašich naleštěných polobotkách, prohledejte ho a nasaďte mu pouta. Posaďte ho do policejního auta na místo pro pasažéry a rychle do vězení. Po odevzdání pistole, sundejte zatčenému želízka a uveďte ho do žaláře "23152". Po shlédnutí krátkého intra jeďte do své kanceláře a zavolejte na dispečink. Jeďte po ulici "Rose" do "Oak Tree Mall". Marii seberte z rukou zlatý řetěz a doprovoďte ji do nemocnice. Po rozmluvě s doktorem se s ní snažte navázat kontakt. Po marné námaze se vraťte na místo činu. Promluvíte si s jedním reportérem, získáte od něj vizitku. Svítilnu naplňte bateriemi a zapněte ji. Pod autem patřícím Marii naleznete medailónek s bronzovou hvězdou. Seberte ho a jeďte domu.

Den Druhý

Ráno po nemilém probuzení se oblečte, ze skříně vytáhněte hrací skříňku a jeďte na stanici. Ve druhém patře navštivte oddělení vražd. Od kapitána získáte dvě čísla "199144" a "199137". Sedněte si za stůl pod nástěnkou a zapněte počítač pomocí ID karty. Zmáčkněte tlačítko "Homocide" a záhy "Serial #". Vyťukejte číslo vyryté na bronzovém medailónku "09987". Získáte číslo složky "199124", které použijte po zmáčknutí "Review case". Potom si prohlédněte složky jejichž označení jste získali od kapitána a vypněte počítač. Pohovořte si s mužem čtoucím noviny za vašimi zády a zavolejte reportérovi na číslo z vizitky "555-0707". Výtahem sjeďte dolů a vstupte do dveří vedle věznice. Do složky "199144" zaevidujte zlatý řetěz a bronzový medailón. V nemocnici se zeptejte na číslo pokoje, kde leží vaše žena Marie. V květinářství kupte růži a použijte výtah. Marii obdarujte růží a hrací skříňkou. Ještě než opustíte nemocnici, jí polibte.

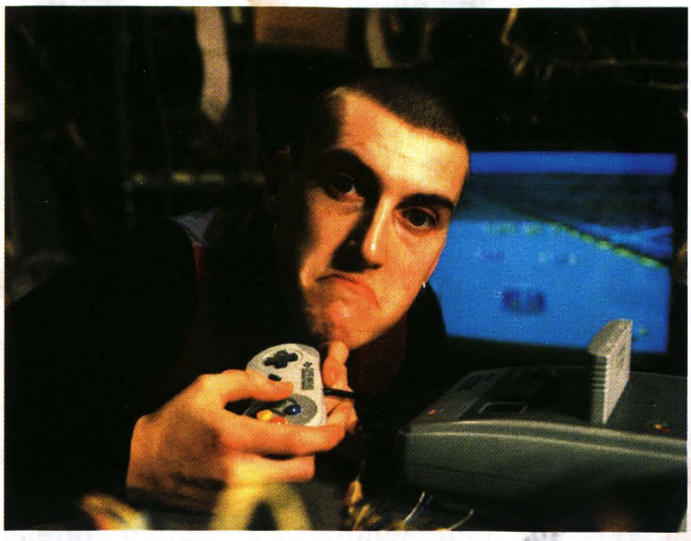
Den Třetí

Ráno v oddělení vražd naleznete na stole dopis se vzkazem. Podle této správy jeďte na ulici "2nd", kde v jižní části zastavte a vystupte. Promluvte si s vandračkou přikrytou novinami za nákupním vozíkem. Ukažte jí svůj průkaz a pouty připevněte její vozík k mohutným roura'm. Na stanici si s ní opět pohovořte a dejte ji oběd ležící na stole za vámi. Zapněte počítač "Tools", "Drawing composite" a vytvořte podobu obličeje podle pokynů od stařeny. Až bude tvář vytvořená zmáčkněte tlačítko "Search". Jakmile bude identifikace ukončena vypněte počítač a opět si s tulačkou popovídejte. Po odvozu zpět do průmyslové oblasti, vezměte pouta a jeďte domů.

Den Čtvrtý

Po vydatném spánku prozkoumejte ve své kanceláři v oddělení vražd psací stůl. Přečtěte si nalezenou správu a výtahem se přesuňte do třetího patra. Ze stolu výpočetního centra vytáhněte elektronické stopovací zařízení. Na parkovišti nasedněte do policejního černobílého auta a z palubního boxu vyndejte kalibrovací diagram. V civilním voze jeďte na "8TH" do Lytton Court". Zastavte vozidlo a vystupte. Uvnitř soudní síně po rozhovoru s právníkem mu předejte kalibrovací diagram. Vraťte se do vozu, automaticky se na žádost vaší kolegyně přenesete na "Oak Tree Mall". Prohledejte její tašku a s nalezeným klíčem navštivte Zaka, kde si nechte udělat přesnou kopii. Po zaplacení vrťte klíč zpět do batohu dříve než Morales dotelefonuje. Potom jeďte na adresu, kterou uslyšíte v rádiu. Zastavte vůz a vystupte. Z kufru vytáhněte veškeré náčiní a ohledejte mrtvolu v kontejneru. Z kapsy zavražděného vytáhněte řidičák, kterým obohaťte své poznatky v zápisníku. Párátkem odeberte vzorky zpoza nehtů. Vyhrnutím trička objevíte znamení satana, které také zaznamenejte do svých poznámek. Prozkoumejte zdemolované auto a v detailním pohledu vezměte pomocí škrabky další vzorky. Veškeré pomocné nástroje uložte zpět do kufru a vraťte se na stanici. V kanceláři po přečtení zprávy zapněte počítač "Homicide", "New File", získáte číslo nového případu "199145". V evidenční místnosti pod toto číslo uložte vzorky získané z místa činu. Jeďte do nemocnice "Lytton General" na "4TH". Výtahem vyjeďte nahoru. Prozkoumejte lékařskou zprávu připevněnou na posteli a porovnejte ji s elektronickým IV vedle hlavy Marie. Pomocí červeného tlačítka přivolejte sestru. Promluvte s ní a jeďte domů.

*(dokončení příště)*



**NAM: Ahoj skalní fandové. Tady je Nam Rood. Jestli kódy existují, určitě jsem je rozluštil a vy jistě ne.**
**VIOLET: Rozkošné! Tomu Rúdovi nemůžete věřit nic, jenom když jde o triky a tipy...**

# DATABLAST 9-13

## Česká verze datablastu ze Špatného vlivu 9-13

**NAVY SEALS.** Na tabulce high-score napište BRAINDEAD, odpauzujte hru a doleva a doprava si můžete měnit levely.

### MEGA DRIVE

**STEEL EMPIRE.** Stisknout B a zároveň mačkat START a jste v level 2.

**DRAGON' S FURY.** ALCLAE8ECK A máte 999.999.900 bodů a 21 "BALLů".

**SONIC 2.** Jděte do OPTIONS a nastavte zvuk v následujícím pořadí, každý asi na 15 sekund: 19, 65, 09, 17. Stiskněte start a když si Sonic "załuská" prsty, stiskněte dvakrát za sebou zároveň A a START. Stačí si jen vybrat level.

### GAME BOY

**KIRBY' S DREAMLAND.** Zdá se vám hra lehká? Tohle vám ji trochu ztíží: v průběhu hry stiskněte nahoru a pak zvolte A. Objeví se "EXTRA GAME", zbývá jen stisknout Start.

**NEMESIS.** Zastavte hru, nahoru, nahoru, dolů, dolů, doleva, doprava, doleva, doprava, B, A

**MEGAMAN.** Zadejte kódy: A1, A3, A4, B3, C1, C2, C3, D1, D3.

**PARODIUS.** Pro zvětšení síly zbraní: když prolétáte vesmírem, stiskněte PAUSE s následným nahoru nahoru, dolů, dolů, doleva, doprava, doleva, doprava, B, A.

### AMIGA, ST

**COOL WORLD.** Pro nekonečno životů napište: "Colin broke my walkman" s mezerami. Mělo by teď vše jít hladce.

### GAME GEAR

**SPACE HARRIER.** L2: EAGF, L3: CHFA, L5: DGBC, L6: HBGA, L7: FBHE, L9: BFCH

**FANTASY ZONE.** Když se objeví Game Over, stiskněte nahoru na směrovce a 1 a START. Až se objeví hlavní obrazovka, uvolněte všechna tlačítka a stiskněte je znovu. Začnete přesně v místě, kde jste skončili i s penězi.

### AMIGA

**S.W.I.V.** Další cheat na nekonečno životů: spusťte hru jako obyčejně, zastavte ji a napište N,C,C,-,1,7,0,1,A, stiskněte RETURN. Obrazovka zabliká a když spustíte hru...

**PANG.** Nekonečno životů: na mapě napište WHAT A NICE CHEAT (není zcela zřejmé, jestli mezi slovy WHAT a A je mezera - pozn. překl.)

### SNES

**ANOTHER WORLD**. XDDJ - začátek jeskyně, KRFK - před uvolněním vody, KLFB - v hradu, DDRX - po dvojitém střílení, BRTD - po bazénkovém a globusovém incidentu, TSBB - po chodbě smrti, TXHF - po upuštění

**SUPER MARIO KART.** 5 nových tratí: ve výběru tras najeďte šipkou na "Mushroom Cup" a stiskněte doleva, doprava, doleva, doprava, doleva, doleva, doprava, doprava. Potom A a objeví se "Special Cup".

### LYNX

**BATMAN.** Na tit. obr. stiskněte NAHORU osmkrát, DOLŮ dvanáctkrát, DOLEVA patnáctkrát, DOPRAVA devatenáctkrát a OPTION 1 dvacetsedmkrát. Hru pak spusťte pomocí A nebo B. Při zastavené hře: OPTION 1: přeskakování levelů, OPTION 2: neviditelnost.

### NES

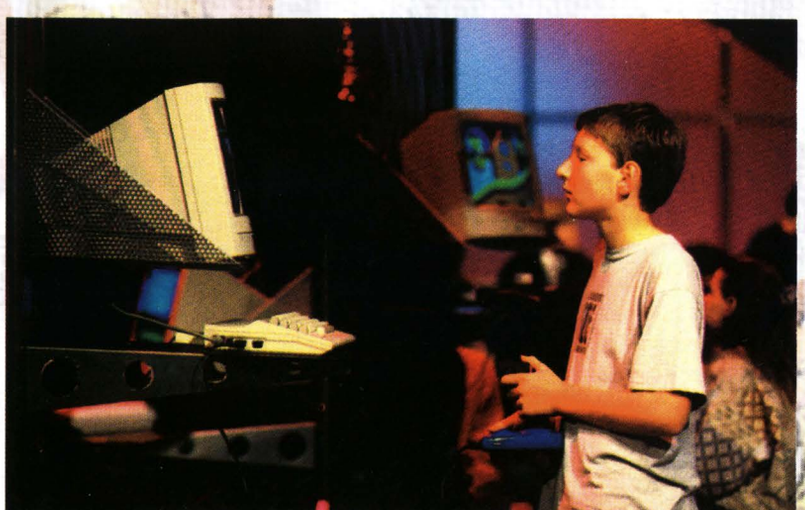
**LOLO 2.** VQTD - konec hry

### C64

**DEFENDER OF THE CROWN.** Když se objeví titulní obrazovka, stiskněte K a držte jej tak dlouho, dokud se hra nenahraje. Budete překvapeni v kladném slova smyslu.

**RICK DANGEROUS.** Na high-score obrazovce napište "JE VEUX VIVRE"

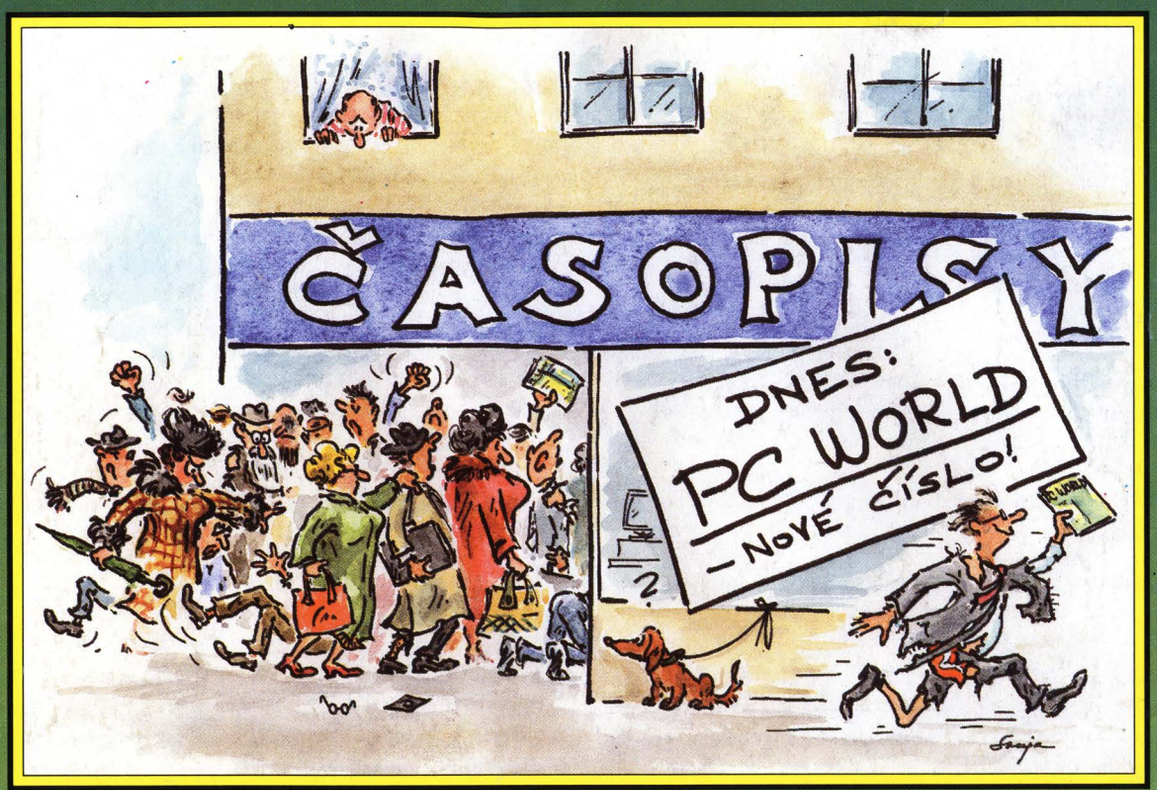
**HUDSON HAWK.** Nekonečno životů: na titulní obrazovce, než se změní na high-score, dejte joystick nahoru, dolů, doleva, doprava, totéž pozpátku. Obrazovka zabliká.



# PŘEDSTAVY? VIZE? REALITA!

# PC WORLD

Váš průvodce světem osobních počítačů ● Slevy pro předplatitele až 50 %




Jedině PC WORLD v sobě spojuje obsáhlé informace o počítačích PC, Macintosh či Amiga. Na přípravě článků se podílejí naši i zahraniční odborníci, kteří za Vás analyzují nejnovější trendy ve výpočetním průmyslu a sledují veškeré počítačové dění. V každém čísle naleznete vedle oblíbených novinek, recenzí a testů také bohatou zásobu návodů, jak co nejlépe využít svůj počítač. Proto si můžete být jisti, že Vám tak neunikne žádná informace, která může být pro vás dříve či později nezbytná. Prostě máte jistotu, že se při svých nákupech výpočetní techniky můžete rozhodovat podle spolehlivých a komplexních materiálů.
Jsme rádi, že Vás můžeme provázet na cestě k budoucnosti.

| | |
|---|---|
| Základní cena: | 468 Kč |
| Roční předplatné: | 374 Kč |
| Zvýhodněné předplatné pro studenty, tělesně postižené, pracovníky ve školství a zdravotnictví (přiložte příslušná potvrzení): | 234 Kč |

Jméno: _____

Adresa, PSČ: _____

Objednávám roční předplatné časopisu PC WORLD

Datum, podpis: _____

**Kupon vystřihněte nebo oxeroxujte a zašlete na adresu:**
**PC WORLD**
**Lužná 2, 160 00 Praha 6**
**Tel.: (02) 36 62 51,**
**linka 4383**

S PŘÍLOHOU MacWorld